

## 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！





# 电玩通

GAME SOFTWARE

VOL.179  
2006年08期  
定价9.80元

随刊  
附送

电玩通&电击收藏  
最终幻想12精美明信片五枚

无双特报

## 女神异闻录3 胜利十一人10

新超级马里奥兄弟

特别策划

## 第九艺术的逆袭

卷头特辑

## FINAL不是终点 幻想仍在继续

热点攻略火速杀到!

## 皇牌空战ZERO 真三国无双4帝国

魔界战记2

36Page

超 大 攻 略

特别点评/插画人物解析  
成长系统/世界观破谜  
剧情小说/完整流程  
全地图指引/完全研究  
综合评论

叶伟专稿

电 软 视 点  
索尼失马，未知祸福  
本刊特约作者行业视角  
完全剖析PS3延期  
事件内幕始末

# 总力特辑 最终幻想12

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

TVGAME 综合情报志



FINAL FANTASY XII

# 最终幻想XII



最终幻想XII全剧情珍藏 DVD

FINAL FANTASY



第二男主角  
瓦恩精美挂饰



## 完全攻略本

COMPLETE GUIDE BOOK

系统彻底解析·全流程要点·全剧情对话  
战斗指南各关卡难点详细解说·最速资料  
实用技·特殊玩法·隐藏秘技·背景资料

通关必备  
必中的攻略



随刊附录  
全剧情影像  
DVD

豪华版  
超值定价 **24.8元**

# 豪华版

三件套装

- ① 男主角瓦恩招牌挂饰
- ② 豪华精装完全攻略本
- ③ 全剧情影像DVD光碟

## 决战游戏之巅

史上第一款满分正统RPG游戏!

## 震撼上市热卖中!

邮购地址: 北京东区安外邮局75号信箱 发行部 (请注明“FF12攻略本”)  
邮编: 100011 咨询电话: 010-64472177 / 64472180 邮资免取

标准版: 完全攻略本 + DVD

**14.8元**

完全掌握分解  
彻底剧情研读

全场CG收录  
遨游FF世界



最终幻想XII



iQue

指定邮购商

南京纽沃德实业有限公司  
南京市建宁路22号亚都大厦1010室  
联系人: 万先生  
电话: 025-85549329

邮购价(含邮费)

**888元**

另有多款iQue正版游戏供应

北京 坤龙游戏 加加电玩 电玩巴士 乐通电玩 智乐电玩 阳光电玩 星星人类 鼎盛行电玩 际网电玩 大陆电玩 瀚鹏电玩	上海 英鸿电玩 宏龙电玩 永华百货 浙江 杭州今日 杭州今明 宁波永乐 广东 深圳新时代 广州钱行 顺德天一 中山E3益科	贵州 三源电玩 福建 顺发电玩 成都 长江电玩 星际电玩 云南 昆明川力 良为电玩 朋友游戏
天津 君傲游戏 东北 沈阳小站 沈阳金鹰 长春金霸王	江苏 南京新世界电玩及苏联 各地特游联盟店	河北 金龙游戏
	湖南 长沙火星	湖北 武汉外星

以下各店均有销售

**丙戌狗**

iQue

首创金色铭牌

发售日期  
**4月14日**

全球第一款增亮SP限定版



iQue GAME BOY ADVANCE  
掌上游戏机 SP



**2点1线** 行货辨别法

白卡槽 主机电线卡槽为白色  
认证单 附“认证单”并附  
iQue.com认证产品  
客服热线 025-12-62883089

©2006 iQue ©2006 Nintendo www.iQue.com (86-512)62883599 Service@iQue.com

超值定价: 12元  
全国热卖中!

音乐CD附送

「FF 管弦音乐会 2005」

FINAL FANTASY  
管弦音乐会收藏集

**春季版**



邮购请注明“游戏批评 春季版” 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取



# FINAL FANTASY XII

## 「幻想成真」

□文/猴子、雪飞

2001年,《最终幻想X》成为PS2上第一款FF作品。到2006年为止,FF系列正统作品在PS2上一共推出了3部。FF XII的制作计划在2003年11月即被发表,由于FF X和FF XI当时推出的间隔并不长,所以不少人以为FF XII也会在一年内推出(然而他们忽视了,X和XI早在PS2推出之前就已经开始制作)。谁料这一等就又是两年多的时间,当FF XII终于推出的时候,已经是2006年3月了。在2年多的时间里,PS2经历了一个辉煌的时期,但是角色扮演游戏的生存环境却已经不如从前。许多公司力图改变这一局面,推出了很多优秀的作品,但是人们对于FF的期待并没有因此减少。因此《最终幻想XII》一经推出,立即受到所有RPG玩家的关注。日本的游戏周刊《FAMI通》给它打出了40分满分的评价,这在游戏界也掀起了不小的风波。许多人质疑FF XII是否真应该得到这样的评价。然而FF就是FF,本作一经推出,在首周销量即突破170万。众多玩家在亲身体验后对游戏交口称赞,这也是情理之中的事。而对于中国玩家来说,因为FFXI的普及量在中国并不算多,大部分人自从玩过FF X之后,盼了5年才等到正统FF续作的到来,这份久违的感动自然非其他国家的FANS们可以比拟。

在本作开发之初,Square-Enix挑中松野泰已作为剧本主创,并且在前期负责统筹制作,这就使FF XII成为命中注定的“沉重剧情型游戏”。FF XII一改旧貌,扬弃了“近未来”的时代背景,走向了复古路线。虽然前几代老FF的剧情也离不开王国战争之类的内容,但是FF XII能够将“政治”和“战争”这两个话题在游戏中演绎得如此沉重,确实是前代未闻的创举。松野本着“大背景下的小人物”这个最基本的创作原则,使FF的故事摆脱了以个人为中心的旧套路。

在游戏中,玩家们看到的不再是主人公缠绵悱恻的爱情故事,女主角的未婚夫一上来就在战斗中阵亡。(真得很怀疑给拉斯拉王子设计服装的人是不是一开始就计划好了,故意把咽喉要害的部分设计成中空的,以便让片头CG中的小兵A一箭把他射死……)而后来登场的主人公瓦恩则已经和青梅竹马的小姑娘潘奈罗在一起了。虽然在游戏推出之后许多国内外的玩家立刻YY出各种肥皂剧式的三角恋爱剧情,甚至有人恶毒地预

言潘奈罗会在游戏的中盘死去(估计这些人还没有摆脱FF7的阴影),然而这些人在游戏结束之后,终于发现了自己的浅薄。松野的编剧理念毕竟和坂口、北濑他们都不一样,从《皇家骑士团》开始,松野式的作品主题就永远定位在“爱情让位于政治”上。事实也是如此,阿西娅公主和拉斯拉王子的婚姻实际上只是一出政治戏,尽管他们之间也存在着爱慕,但是两个人对自己国家的忠诚毕竟高于个人之间的感情。这也是为何王子阵亡之后公主表面上宣布自己殉国身亡(请注意,是殉国,而不是殉情),实际上却忍辱偷生,筹划复国运动的原因。作为王室后裔,“国家”在她心目中的地位高于其他一切。这样一位身怀国耻家仇的公主,虽然没有那些小鸟依人的嗲王女们可爱,但是给人留下的印象却不可磨灭。FF史上有许多公主,无论是5代的蕾娜还是9代的加奈特,与阿西娅相比都要稍微逊色一些,唯一能够和她相比的,大概也只有5中蕾娜的姐姐,从小作为海贼长大的玛利丝了吧。

FF系列从1代发展到12代,其剧情是在不断成熟的趋势中完善的。如果说1-6代是少年冒险的故事,7-10是交织着爱情的准成熟故事的话,那么11与12应该算是波澜壮阔的史诗般的作品。AD & D一般的世界观设定,欧式的人物造型,各种CG与过场动画镜头的运用,使FF XII看起来更像一部宏大的历史电影,而不是一个简单的角色扮演游戏。帝国之间为争夺霸权而互相征讨,夹缝中的小国只能选择依附或者被灭亡的命运,强权者策划的政治阴谋,不惜拿平民的伤亡作为实验军火的筹

码以获得更多军事上的实力,去侵略更多的国家,攻占更多的土地。表面上繁荣的帝国,背后却是两极分化的社会。在社会竞争中失败的人只能生活在底层,连和上层社会的人站在一起的资格都没有。统治强大国家的皇帝,却无法阻止自己的儿子争夺继承者的位置(维因和拉瑟的两个哥哥就是以前在争权夺位的斗争中死亡的),平时忠心耿耿的元老们也在策划着扶植傀儡的阴谋。野心的权势者为了争夺权力,用种种肮脏的手段互相残害,为了达到自己的政治目的,甚至不惜挑战道德的底线——向没有任何抵抗能力的宗教圣地开火,屠杀手无寸铁的教徒和难民。FF的剧情,从来没有让人感觉到如此的沉重。也许很多玩家觉得这代剧情很闷,但是正是这种“闷”的感觉才使人对FF的剧情产生新的认识。对于以前一贯提倡轻松游戏理念的开发者来说,这样做显然是极冒险的行为。尽管SE的高层在游戏制作的最后剥夺了松野作为总制作人的位置,让和田洋一顶替了他,但是FF XII的沉重,却是永远不能改变的。

在FF X风行于全世界之后,这个以前一直在东方出名的游戏也吸引了众多欧美玩家的自光。

SE这次选定吉田良彦作为游戏的原画设定,其用意十分明

显。这种欧式风格的人物造型已经随着《指环王》、《纳尼亚传奇》等电影,在东方玩家心目中留下了不错的印象。因此这次变得更加接近欧洲人的角色造型,不但能够吸引本土玩家,更可以在欧美地区得到好评。毕竟游戏世界并不只是OTAKU们的天下呀。

《最终幻想》系列从1987年开始,逐渐从一部普通的角色扮演游戏发展成为RPG的巅峰之作,它每一次取得成功,都在于它敢于创新,而每一次有不尽人意的地方时,也往往是由于墨守以前的成规,陷于窠臼的缘故。FF12没有走上“个人感情故事”这条老路,在某种程度上说是一种冒险,但是也让人不得不承认这是一条打破常规的必由之路。

从1999年以后,西方传统的RPG游戏逐渐衰落,《魔法门》、《巫术》和《创世纪》等系列作品逐渐后继无人,当西方人的Game世界逐渐只剩下动作、射击和体育游戏的时候,东方的RPG制作人在创新方面下了很大努力,将动作要素与指令回合制战斗用各种形式糅合在一起,使这种类型的游戏在东西方逐渐得到了复苏。《影之心》、《暗云》等游戏在欧美也逐渐有了市场,而DQ也终于在去年名至实归地以“Dragon Quest”的标题在西方发售。这一次的《最终幻想XII》目前虽然只是在亚洲地区发售,但是必将在很短的时间内飞越大洋彼岸,在那里开花结果,取得新的成绩。而我们所要做的,就是和时间一起去见证这一切,如此而已。

▲与拉斯拉王子的婚约是阿西娅一生中最高兴和最不能承受的转变。







**【瓦恩 ヴァン】**  
在2年前的战争中成为孤儿，平时在王都的道具店帮忙，没事会盗窃帝国军的钱袋开“反抗”侵略者。最大的理想是拥有自己的飞空艇。



**【古拉米斯皇帝 グラミス皇帝】**  
阿尔凯迪亚帝国的皇帝，掌握着军政大权，但是由于年事已高，决定到元老院会在他死后夺权，他对继承人的问题十分担忧。



**【阿西亜 アシェ】**  
达姆斯卡王国公主的女儿，排行第九。达姆斯卡王国在2年前的战争中灭亡之后，她被迫流亡，实际是参加了反抗帝国的组织。



**【希姆博士 シンド】**  
帝国军首席科学家，多年来一直从事人造生命体的研究。在他的努力之下，帝国军凭借强大的空军力量灭亡了许多国家，在伊巴里斯追求霸权。



**【巴尔弗雷亚 バルブリア】**  
轻浮的空贼，实际上是一个劫富济贫的义士。与搭档芙兰一起驾驶飞空艇“特特拉尔号”来往于伊巴里斯的各个国家之间。



**【加布拉斯 ガラス】**  
帝国军列官成员「シヤツジマスター」之一。实际上，他是巴修的弟弟，也是2年前的暗杀国王事件的真凶。瓦恩的哥哥雷克斯也是他杀害的。



**【芙兰 フラン】**  
维埃拉族的女战士。她所属的维埃拉族聚居在森林中，她离开了故乡，与巴尔弗雷亚一同冒险。在飞空艇上担任副驾驶员兼舵手。



**【阿纳斯塔西斯大主教 アナスタシス大主教】**  
伊巴里斯世界最重要的宗教“基尔希教”的首席主教。他为各国君主加冕，是阿西亜公主的父亲自己祖国的敌人人物。



**【潘奈罗 バンネロ】**  
比瓦恩小一岁，和他是青梅竹马的好朋友，也是上次战乱中的孤儿。目前和瓦恩一起在道具店打工。平时对瓦恩管得很严，实际对他很关心。



**【拉斯莱王子 ラーサー】**  
维因的弟弟，阿尔卡迪亚帝国皇帝的第四子。由于年纪尚幼，性格十分纯真。因此帝国元老院阴谋立他为下任皇帝的人选，实际上则是傀儡。



**【巴修 バッシュ】**  
达姆斯卡王国的王子，在达姆斯卡王国的灭亡之后，他带领部下秘密潜入帝国，杀死了国王，被帝国皇帝关进监狱，并判处死刑。



**【拉米纳斯国王 ラミナス国王】**  
达姆斯卡王国的国王，在2年前的战争失败后接受了帝国的和平提案，在签字后被主战派的巴修将军暗杀。



**【雷克斯 レックス】**  
本作主人公瓦恩的哥哥，达姆斯卡王国的王子，在2年前的战争中是帝国的敌人，曾参加反抗帝国的行动，最后被杀。



**【拉斯莱王子 ラーサー王子】**  
邻国布拉温亚的王太子，与阿西亜公主有婚约。拉斯莱王子得知自己王位龙椅的消息后急于复仇，结果在战场上中箭身亡。



**【维因王子 ヴェイン】**  
阿尔卡迪亚帝国的王子，现任「シヤツジマスター」的负责人。被杀前曾试图劝说达姆斯卡王国的国王，一直被认为是皇位的继承人。



**【欧文王子 オウエン王子】**  
皇中都城北太尔巴的统治者。在2年前的战争中宣布中立，然而在一国灭亡后，他对外公布了阿西亜公主自己的消息。





## 在市街中探索和移动

当玩家操作主人公在城镇中移动、发展剧情时，屏幕上只显示主人公瓦恩的形象。这时不是战斗状态，玩家需要做的只是与别人对话，或者在一些地方调查。本作是完全3D的，可以用右摇杆来调整视角。有的人或者机关比较隐秘，需要多转动转动才能看清楚。

## 进入战斗的时候

游戏的大部分时间还是在战斗中度过的。这次的FF继承了11代的战斗系统，玩家不再像10代之前一样用“踩地雷”的方式遇敌。但是战斗时采取的仍然是回合制（严格地说是动态回合制，这个将在后面有详细介绍）。只要和敌人的实力相差不太悬殊的话，按住R2就可以跑掉，相比之下，12代的战斗比以前轻松很多。

## 战斗开局设置 (Gambit)

游戏序盘结束之后，玩家可以通过设计各位角色的战斗开局行动模式（ガンビット）来决定各人在战斗中的基本行动模式。其中左边是行动的执行目标，右边是行动的具体内容。比如左边设置成“目の前の敌”右边设置成“たたかう”，那么这名角色在进入战斗后就会自动对最近处的敌人发动物理攻击。其他的设定则要看各位的安排。一开始每人只有2个ガンビット栏，以后它会随着License系统的扩展而增多，而在不同地方的ガンビット屋也可以买到新的目标选项。

## 武器装备

FF12中的武器多种多样，主要分为单手剑、单手斧、单手锤、单手计算尺、双手剑、双手长枪、双手弓、双手火枪、双手弩、双手杖等等，其中火枪和计算尺的威力最低，但是命中率最高（百发百中），斧子和锤子的威力最大，但是攻击力是随机的，有一定的几率可能打不中敌人，或者打中之后造成的伤害很小。一般来说，还是剑比较适中。当玩家的License提升到一定水平后，就可以装备较高等级的武器。终极武器必须修得专门对应的License后才能使用。

## 动态全方位战斗系统 (Active Dimension Battle)

这次的FF12采用了新的战斗系统，以代替以前（4-10代）采用的实时战斗系统（ATB, Active Time Battle）。这种战斗方式以FF11的网游战斗系统为基础，但是做了很大的改进，成为新的系统。在这一战斗系统中，玩家在地图上漫游时会碰到可见的敌人，进入战斗范围之后选定目标，当时间槽蓄满后可以战斗。但是在时间槽积蓄的时候，玩家控制的角色可以在战斗区域来回跑动，这样就可以躲开一部分敌人的攻击（有范围有限的属性攻击），但是敌人的物理攻击在一定距离内是躲不开的。在默认情况下，我方向敌人发动攻击时会出现蓝色连线，反之则会出现红色连线。我方同伴支援的时候会出现绿色连线等等。这些在前几期的报道中有详细介绍，这里不再进行解释了。



本作的战斗方式仍然可以从active和wait两个模式中调节，战斗速度亦可调节快慢，队伍中可操作的共有3人，有时候队伍里会加入一个临时的NPC同伴（GUEST），这时就可以4人作战了。当队伍里的人手够多时，朝着一个敌人攻击，往往在一回合内就可以将其击毙。如果想在战斗中切换操作角色，只需将十字键的上下左右来选择就可以了。想向旁边的同伴下达命令时，用十字键左右选择同伴即可（这和星海传说的命令方式差不多）。

当队伍中有4名以上同伴，在战斗中一人因体力耗尽而倒下，又来不及复活时，只要及时打开主菜单，把另外一个候补同伴替换上来即可。由于最后队伍里有6名成员，即使同时在场的3人全军覆没，其余3人也可以顶上来。这和以前只能把多余的同伴“寄存”起来的设定相比要好多了，因为队伍全灭而导致进度作废的危险大大降低。

## 必杀技和召唤兽 (Mist Cart)

各位角色的必杀技（ミスト技，通称密斯特技）也是在License系统中习得的。每人有3种技能，威力各不相同，消耗的MP也不同。其中威力最大的必杀技需要消耗3条MP栏，在输入必杀之后，屏幕会提示不同的按键来让其他角色连携。一般可以连5-6轮，最多可以连到7-8轮以上。必杀技连得越多，对敌人伤害就越大。但是当必杀放完之后用过必杀技的人的MP会变成0，所以要谨慎使用。

## 怪物讨伐

在一开始城市的酒馆“砂海亭”的布告栏中，会有一些悬赏讨伐怪物的资料。读过之后可以得知委托人的位置，到达那个位置找到委托人之后就可以接受任务，去相应的地点讨伐怪物了。讨伐成功之后回到委托人那里可以得到报酬。此外城里还有冒险者工会（クラン），只要找到他们就可以加入，然后从那里领取讨伐任务。到了游戏中后期，玩家可能会在野外遇到一些私下委托任务的人，接受他们的委托，可以讨伐更高级的怪物，但是得到的成绩不会被工会承认。

## 存储、回复和移动

FF12削弱了“回复”的设定，以前在FF中经常出现的旅馆消失了，玩家只需要在存档的水晶前按O键调查就可以回复全部成员的HP、MP和状态。而游戏中橙色的水晶不但可以存储游戏进度，还具有空间传送功能。只要你手中有传送石（テレポストーン），就可以利用传送水晶回到以前到过的地方了（前提是那里也得有这样的水晶）。在游戏前期，玩家通过完成任务可以免费得到一定数量的传送石，到了后期可以新商人那里购买，所以不用担心。此外，玩家在来回跑动的过程中MP就会慢慢恢复，这和以前也很不一样。



## 冒险地图 (World Map)

在游戏时，系统会将玩家到过的地方绘成地图，按SELECT键就可以看到。另外在游戏画面右上角的小视窗里可以看到现在自己所处的位置，蓝点表示同伴，红点表示敌人，绿点表示可以对话的NPC角色。在许多城市村镇里，会有莫古利族的商人向你贩卖地图，从他们那里买到之后就可以看到这一带的全部地形，包括没去过的地方。另外一些人迹罕至的地方也藏着当地的地图，只要找到绿色带尖的容器，调查后就可以拿到地图了。当玩家有任务的时候，要到达的地点会在地图上出现一个红叉作为标记。





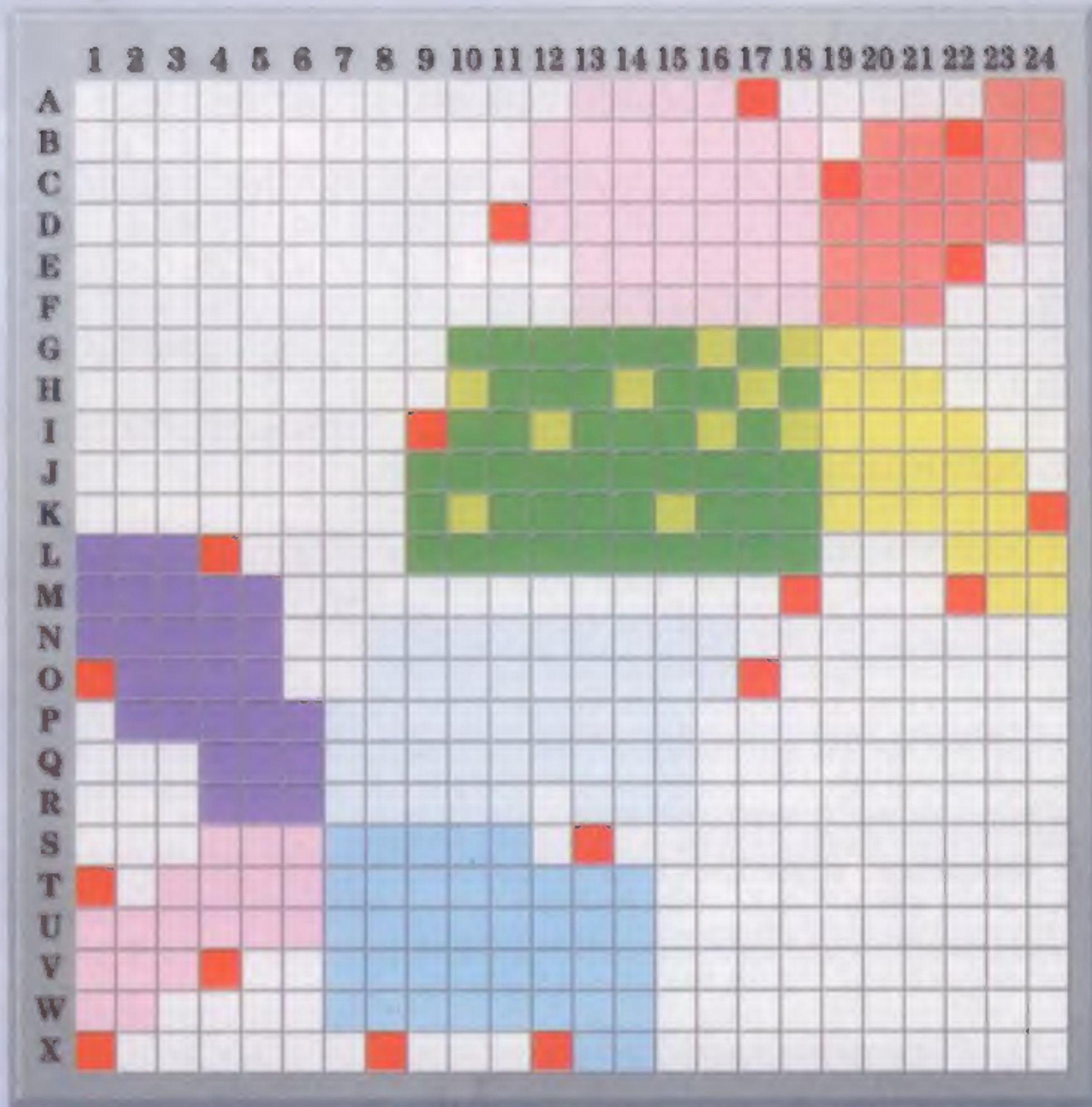
## 能力提升认证 (License)

本作的能力提升系统和10代不同，不需要特殊道具，只要将认证点数（LP，License Point）加在要加的地方就可以了。注意能力盘上能力的分布，每加一个能力，它周围的几个格会被打开，如果可以继续加下去。这些具体的能力很复杂，包括各种魔法、装备、能力加成、特技等等，必须在花费LP打开它们之后才能得到相应的能力。每个人的基本能力分布是相同的，不同的是必杀技和召唤兽出现的位置。



1 License系统是本作重点之一，主人公的能力升级以及各种属性、魔法、特技的加成，都需要在License盘上实现，没有修得技能，就不能使用高级武器。

一在理论上讲，由于LP可以无限取得，所以每个人的License盘是可以修满的。实际上要把整个加满的话需要将近13000点的LP，而一般打一个怪物只有1LP，所以想要修得完美License就得多打几仗。



坐标	消耗LP/类型	魔法/技/装备/被动能力
13A	LP110 时空魔法7	リフレガ スロウガ ヘイスガ
14A	LP45 时空魔法6	カウント ストップ
15A	LP120 黑魔法8	コラプス
16A	LP70 黑魔法7	フレア アーダー
12B	LP105 黑魔法7	グラビガ
13B	LP70 黑魔法6	バニシガ リバース
14B	LP40 时空魔法5	レビテガ ヘイス
15B	LP35 时空魔法4	バビール バランス
16B	LP50 黑魔法6	ショック クラウド
17B	LP45 黑魔法5	ファイガ サンダガ ブリザガ
18B	LP40 黑魔法4	バイオ エアログ
12C	LP105 绿魔法7	スリプガ シエルガ プロテガ
13C	LP60 黑魔法5	デス バブル
14C	LP50 黑魔法4	アスピル バニシ ユーラ
15C	LP40 黑魔法3	デコイドレイン
16C	LP30 时空魔法3	ブレイク デジョン
17C	LP25 时空魔法2	ドンアク リフレク
18C	LP35 黑魔法3	ファイラ サンダラ ブリザラ
12D	LP105 白魔法8	フルケア
13D	LP50 绿魔法6	ブレイブ フェイス
14D	LP45 绿魔法5	サイレガ ブライガ
15D	LP30 黑魔法2	コンフュ グラビデ
16D	LP25 黑魔法1	ダーク パーサク
17D	LP20 时空魔法1	スロウドンムブ
18D	LP25 黑魔法2	ウォータ エアロ
13E	LP55 白魔法7	ホーリー エスナガ
14E	LP40 绿魔法4	オイル タクシク
15E	LP35 绿魔法3	サイレス スリプル
16E	LP30 绿魔法2	ポイズン シェル
17E	LP25 绿魔法1	プロテス ブライン
18E	LP15 黑魔法1	ファイア サンダー ブリサド
13F	LP50 白魔法6	ケアルガ デスベガ アレイズ
14F	LP45 白魔法5	ケアルガ デスベラ リブート
15F	LP35 白魔法4	エスナリ ジェネ
16F	LP30 白魔法3	ケアル レイズ ストナ
17F	LP20 白魔法2	ポキヤル ポイズナ
18F	LP15 白魔法1	ケアル プラナ
23A	LP100 アクセサリ19	賢者の指輪
24A	LP150 リボン装備	リボン
20B	LP45 アクセサリ11	ギリブーツ クイスマイトの靴
21B	LP70 アクセサリ14	ほろろの根付 雛のテイベット カメオのベルト
23B	LP50 アクセサリ18	ダイヤの腕輪 エルメスの靴
24B	LP120 アクセサリ20	ニホバラオア ねこみみフード
20C	LP45 アクセサリ8	ジャックブーツ 風帯 金のアミュレット

21C	LP50 アクセサリ12	ルビーの指輪 ファイアフライ 鋼鉄の鎧当て
22C	LP70 アクセサリ15	パワーリスト オパール指輪 バブルチェーン
23C	LP70 アクセサリ16	守りの指輪 インディゴ革
19D	LP35 アクセサリ4	ガントレット バトルハーネス
20D	LP40 アクセサリ7	アーガイルの腕輪 ブレイザー ヒスイのカラー
21D	LP40 アクセサリ10	西洋の帯 盗賊のカフス
22D	LP60 アクセサリ13	ふわふわミトラ (舟方) 結びのガロン
23D	LP80 アクセサリ17	龍のチョーカー 瑪瑙の指輪
19E	LP15 アクセサリ2	バングル 鋼のゴルゲット
20E	LP35 アクセサリ5	革のゴルゲット 薔薇のサージュ
21E	LP30 アクセサリ9	魔法の手袋
19F	LP5 アクセサリ1	オルアケアの腕輪
20F	LP25 アクセサリ3	アームガード トルマリンの指輪
21F	LP35 アクセサリ6	格闘のアンバー サッシュ
10G	LP70 HP満タン	当HP満時魔力増加
11G	LP70 エーテル	エーテル类的道具回復量増加
12G	LP30 魔法チャージ	给予敌人魔法伤害MP増加
13G	LP30 消費MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
14G	LP40 魔力強化	魔法攻击增强
15G	LP20 エーテルの知識1	エーテル类的道具回復量増加
16G	LP20 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
17G	LP30 HP+50	最大HP量増加50
18G	LP15 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
10H	LP70 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
11H	LP55 魔力強化	魔法攻击增强
12H	LP50 消費MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
13H	LP35 エーテル	エーテル类的道具回復量増加
14H	LP40 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
15H	LP65 濒死魔力UP	"濒死"状态时魔力增强
16H	LP25 魔力強化	魔法攻击增强
17H	LP30 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
18H	LP20 ボージョン	ボージョン类的道具回復量増加
10I	LP80 魔力強化	魔法攻击增强
11I	LP80 消費MPカット	使用魔法时MP的消耗量减少10%
12I	LP50 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
13I	LP70 HP+150	最大HP量増加150
14I	LP30 行动时间短缩	行动时间加快10%
15I	LP30 ケーシキチャージ	打倒敌人后回复MP
16I	LP35 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
17I	LP25 力強化	物理攻击伤害増加

18I	LP25 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
9J	LP120 魔力強化	魔法攻击增强
10J	LP90 格闘	两手均为空手时攻击力増加
11J	LP70 万能药の知識3	可回復状态増加ストップ+死の宣告+ウイルス
12J	LP50 行动时间短缩	行动时间加快10%
13J	LP70 ボージョンの知識3	ボージョン类的道具回復量増加
14J	LP30 有效ステータス時間延長	有利的附加状态保持时间延長
15J	LP35 ボージョンの知識2	ボージョン类的道具回復量増加
16J	LP30 フェニックス効果UP	使用フェニックスの尾复活队友时HP回復量増加
17J	LP20 万能药の知識1	可回復状态増加睡眠+スリップ+ドナム+ドンアク
18J	LP25 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
9K	LP120 力強化	物理攻击伤害増加
10K	LP100 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
11K	LP100 HP+200	最大HP量増加200
12K	LP70 HP満タン	当HP満时攻击力増加
13K	LP90 フェニックス効果UP	使用フェニックスの尾复活队友时HP回復量増加
14K	LP45 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
15K	LP45 ガンビットプラス	增加一格作战指示的位置
16K	LP30 被ダメージシチャージ	受到物理伤害后MP回復
17K	LP65 濒死攻击力UP	濒死状态下力量増加
18K	LP40 力強化	物理攻击伤害増加
9L	LP80 行动时间短缩	行动时间短缩10%
10L	LP155 HP+500	最大HP量増加500
11L	LP80 力強化	物理攻击伤害増加
12L	LP75 盾回避率UP	装备盾时回避率上升
13L	LP55 力強化	物理攻击伤害増加
14L	LP30 万能药の知識2	可回復状态増加睡眠+石化中+混乱+オイル
15L	LP30 加ダメージシチャージ	给予对方物理伤害MP増加
16L	LP50 フェニックス効果UP	使用フェニックスの尾复活队友时HP回復量増加
17L	LP70 濒死防御力UP	濒死状态下防御力增强
18L	LP50 HP+100	最大HP量増加100
19G	LP15 盗む	对一名敌人进行道具偷窃
20G	LP20 ライブラ	调查敌人情报
19H	LP20 应急处置	对我方陷入"濒死"状态的一名角色进行HP回復
20H	LP30 チャージ	使用技能成功后自己的MP回復，失败的话MP就会变成0



21H	LP55 时间攻击	计算游戏时间而对范围内的敌人进行伤害	90	LP25 魔装备5	魔道士の帽子 ラミアのティアラ 魔道士の服 妖術師の服	1W	LP100 賢者の杖装备	賢者の杖
19I	LP30 密猎	对濒死的怪物使用可以获得道具	100	LP30 魔装备7	アストラカーン 大地の帽子 カーマ ニョールマディーンの衣	2W	LP25 计算尺装备2	マルチスケール クロススケール
20I	LP35 暗黒	使用HP对一名敌人进行伤害	110	LP35 魔装备9	司祭の帽子 クリリカルガウン	7S	LP5 军刀装备	ミスリルソード ミスリルブレイド
21I	LP35 MPHP	当我方一名角色MP耗空时可将其HP按10:1的比例换成MP	120	LP30 轻装备7	ゴーグルマスク アダマン帽 メタル ジャーキン アダマンベスト	8S	LP15 剑装备1	ブロードソード ロングソード
22I	LP35 针千本	对一名敌人固定1000的伤害	130	LP35 轻装备8	シャコーハット チャクラバンド パレルコート カダスキ	9S	LP25 剑装备2	アイアンソード ソーリンブレイド
19J	LP65 步数攻击	计算游戏中的步数而对范围内的敌人进行伤害	140	LP55 重装备8	ドラゴンヘルム ドラゴンメイル	10S	LP40 剑装备3	ロエンゲリン フレイムタン エビルスレイヤー
20J	LP35 魔防破坏	针对一名敌人的“魔法防御力”进行伤害	150	LP100 轻装备12	デュエルマスク ブレイブスーツ	11S	LP40 剑装备4	アイスブランド ブラチナソード
21J	LP30 劝诱	使一名敌人变成混乱敌我状态交换	160	LP150 薄氏装备	薄氏の盾 薄氏の兜 薄氏の凱 薄氏の小手	7T	LP20 弓装备1	ショートボウ 銀の弓
22J	LP30 魔攻破坏	针对一名敌人的“魔力”进行伤害	7P	LP15 魔装备1	木棉の帽子 魔法のカーチ 木棉の服 メディアスの服	8T	LP15 枪装备1	ジャベリン スピア
23J	LP35 防御破坏	针对一名敌人的“防御力”进行伤害	8P	LP20 魔装备2	とんがり帽子 トブカブ帽 シルクの服 キリム織の服	9T	LP25 枪装备2	バルチザン ヘビーランス
19K	LP40 无作为魔	随机选择一种黑魔法攻击一名敌人	9P	LP25 轻装备4	バラクラバ ウォーラカー ボンチョ バルキーコート	10T	LP30 枪装备2	雷の槍 オベリスク
20K	LP40 苏生	使用自己的全部HP使敌方一名“战斗不能”的角色完全回复	10P	LP25 轻装备5	グリーンベレー レッドキャブ サバイバルベスト ブリガンダイン	11T	LP30 ブラッドソード装备	ブラッドソード
21K	LP35 钱投げ	消耗ギル对范围内敌人进行伤害	11P	LP30 轻装备6	ねじりはちまき バイレットギア 柔術道着 バイキングコート	12T	LP50 剑装备5	バスタードソード ダイヤソード
22K	LP40 算术	形成连续攻击伤害增加	12P	LP40 重装备5	クロスヘルム ボンヘルム デモンズメイル ボーンメイル	13T	LP60 剑装备6	ルーンブレイド デスブリンガー
23K	LP40 贴付	使一名敌人付上与使用者同样的状态	13P	LP35 轻装备9	シーフの帽子 魔人の帽子 忍びの衣 魔人の胸当て	14T	LP80 剑装备7	ブレイクブレイド デュランダル
22L	LP40 黑暗杀法	只有当自己陷入“くらやみ”时才能使用	14P	LP50 重装备7	ブラチナヘルム 巨人の兜 ブラチナアーマー キャラビニール	7U	LP30 弓装备2	エイビスキラ キラーボウ ロングボウ
23L	LP40 アキレス	赋予一名敌人弱点属性	15P	LP60 重装备9	魔力のシヤーク マクシミリアン	8U	LP35 弓装备3	エルフィンボウ ロクスリーの弓
24L	LP35 攻击破坏	针对一名敌人的“力量”进行伤害	7Q	LP15 轻装备2	ヘッドギア ヘッドガード クロムレザー レザーブレイト	9U	LP45 弓装备5	里切りの弓 与一の弓
23M	LP30 肉砍骨断	用自己的HP交换一名敌人的HP使其变为0	8Q	LP15 盾装备1	エスカッション 皮の盾	10U	LP60 弓装备6	ベルヤウスの弓 アルテミスの弓
24M	LP80 远隔攻击	在远处也可使用近距离武器攻击到	9Q	LP20 轻装备3	レザーヘッドギア 角付きの帽子 ブロウズの胸当て チェインブレイト	11U	LP35 枪装备4	ハルバード トライデント
1L	LP125 鲸装备	鲸の须	10Q	LP30 重装备3	バルビュータ フライングヘルム リネンキュラッサ チェインメイル	12U	LP40 枪装备5	ホーリーランス グングニル
2L	LP80 柳生刀装备	柳生の漆黒	11Q	LP35 重装备4	ゴールドヘルム ブルゴネット ゴールドアーマー シールドアーマー	13U	LP60 龙装备	龍の須
3L	LP110 ダンジュー一口装备	ダンジューロ	12Q	LP20 盾装备4	ダイヤシールド ブラチナシールド ドラゴンシールド	14U	LP160 圣剑装备	エクスカリバー
1M	LP150 镜装备6	フォマルハウト	13Q	LP45 重装备6	ダイヤヘルム 鋼鉄のダイサー ダイアームー リフレクトメイル	7V	LP15 ブレイカ一装备1	ハンドツクス フレイル
2M	LP75 ボウガン装备4	ガストラフェテス	14Q	LP25 盾装备5	クリスタルの盾 カエサルプレート イーゼスの盾	8V	LP40 弓装备4	石の弓 バーニングボウ
3M	LP45 棒装备5	種棒 八角棒	15Q	LP90 咒盾装备	血涂られた盾	9V	LP35 刀装备1	虎切 备前长船 小鸟丸
4M	LP40 ダガー一装备5	ブラチナメッサー ソーリンシェブ	7R	LP10 轻装备1	革の帽子 革の服	10V	LP40 刀装备2	孙六兼元 村雨
5M	LP35 ダガー一装备4	アベンジャー オリハルコン	8R	LP20 重装备1	レザーヘルム ブロンズヘルム レザーアーマー ブロンズアーマー	11V	LP40 ブレイカ一装备6	ゴールドアックス
1N	LP45 ハンディB装备3	ブルカノ式	9R	LP25 重装备2	サーリット アイアンヘルム スケールアーマー アイアンアーマー	12V	LP70 ブレイカ一装备7	鯨のしづば
2N	LP80 銃装备5	アンタレス アルクトウルス	10R	LP20 盾装备2	バックラー ブロンズシールド ラウンドシールド	13V	LP120 サジタリアア装备	宿命のサジタリア
3N	LP45 忍刀装备2	甲賀忍刀 伊賀忍刀 おろち	11R	LP20 盾装备3	ゴールドシールド アイスシールド フレイムシールド	14V	LP235 最強矛装备	最強の矛
4N	LP35 棒装备4	エアリアル 象牙の棒	13R	LP90 シェルシールド装备	シェルシールド	7W	LP20 ブレイカ一装备2	ブロードアックス ウォーハンマー
5N	LP30 ボウガン装备2	パラミナボウ クロスリカーブ	14R	LP30 盾装备6	デモンズシールド ベネモアプレート	8W	LP25 ブレイカ一装备3	スラッシャー スレッジハンマー
2O	LP30 ハンディB装备2	アスピーテ マールコニーデ	15R	LP200 最強盾装备	最強の盾	9W	LP30 ブレイカ一装备4	ハンマーヘッド マランシスカ
3O	LP35 ボウガン装备2	ハンティングボウ ペネトレーター	4S	LP25 ロッド装备2	魚しのロッド 大地のロッド	10W	LP35 ブレイカ一装备5	モーニングスター グレートアックス
4O	LP30 棒装备3	鉄棒 六角棒 ゴクウの棒	5S	LP15 ロッド装备1	ロッド 蛇のロッド	11W	LP50 騎士剑装备1	クレイモア
5O	LP40 忍刀装备1	阿修羅 櫻囃り 影縫い	6S	LP15 杖装备1	オークスタッフ サクタの杖 魔法使いの杖	12W	LP45 刀装备3	菊一文字 邪御八景
2P	LP60 銃装备4	アルデバラン スピカ	3T	LP25 メイス装备4	时限のメイス メイスオブゼウス	13W	LP50 刀装备4	雨のむら云 ムラマサ
3P	LP50 銃装备3	ベテルギウス ラス・アルゲレイ	4T	LP30 杖装备3	ゴールドスタッフ 裁きの杖	14W	LP155 マサムネ装备	マサムネ
4P	LP50 棒装备2	バトルバンプー 麝香匂	5T	LP25 杖装备2	炎の杖 雷の杖 氷の杖	12X	LP70 騎士剑装备2	ディフェンダー セーブザクイーン
5P	LP25 ボウガン装备1	ボウカン クロスボウ	6T	LP20 メイス装备1	メイス ブロンズメイス	13X	LP90 騎士剑装备3	ラグナロク アルテマブレイド
6P	LP30 ダガー一装备3	マインゴーシュ ダラディウス	1U	LP120 フェイスロッド装备	フェイスロッド	14X	LP225 最強剑装备	トウルヌソル
4Q	LP25 ハンディB装备1	ブリニートロイデ ベシオニーテ	2U	LP50 メイス装备5	グランドメイス	18M	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
5Q	LP15 棒装备1	煙の棒 サイプレスバイル	3U	LP30 ロッド装备3	パワーロッド 天空のロッド	9I	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
6Q	LP20 ダガー一装备2	アサシンドガー チョッパ	4U	LP25 メイス装备3	蜂のメイス 錯乱のメイス	11D	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
4R	LP40 銃装备2	ヴェガ シリウス	5U	LP20 メイス装备2	ブーヅマイター	22E	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
5R	LP30 銃装备1	アルタイル カペラ	6U	LP15 计算尺装备1	计算尺 バルガースケール	24K	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
6R	LP15 ダガー一装备1	ダガー メイシマツシャー	1V	LP50 计算尺装备3	千分のメキス ユークリッド定規	22B	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
8N	LP25 魔装备4	閃光魔帽 羽根付き帽子 咏唱のジェラ—バ 旅人の法衣	2V	LP35 ロッド装备4	ホーリーロッド	22M	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
9N	LP30 魔装备6	魔術師の帽子 鳳頭巾 魔術師の服 黒装束	3V	LP30 杖装备4	云の杖	4L	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
10N	LP35 魔装备8	ヒュパノクラウン 金の发饰り 碧玉のガウン 大地の衣				1O	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
11N	LP50 魔装备10	黒の假面 白の假面 黒のローブ 白のローブ				17O	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
12N	LP50 魔装备11	黄金のスカラー 光のステイフォス				13S	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
13N	LP50 轻装备10	シャブロン帽子 ローレルクラウン ミネルバピステラバーコンシャス				11X	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
14N	LP50 轻装备11	リジエネモリオン ミラジュベスト				8X	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
15N	LP100 魔装备12	サークレット ローブオブロード				4V	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
16N	LP90 重装备10	グランドヘルム グランドアーマー				1T	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技
8O	LP20 魔装备3	カロ型の帽子 三角帽子 羊飼いのボレロ 魔法使いの服				19C	LP50 密斯特技	用來学习角色的固有密斯特技

※注：再提醒大家一遍，在License系统中取得认证资格之后，习得的魔法、特技和必杀（密斯特技）和装备一样，必须在相应的商人那里购买才能使用。而一些终级的特殊技巧则隐藏在一些难以到达的地方，因此探索很重要。



# 解读伊巴里斯的世界观

## 伊巴里斯

FF12中的虚拟世界的名字,就像我们居住的世界叫做“地球”一样,FF12中的人们居住在一颗名为“伊巴里斯”的星球上。在这个世界上有若干个国家,每个国家的人口都分多个不同的种族。在这些国家中,阿尔凯迪亚和罗扎里亚这两个帝国最为强大,都有夺取世界霸权的野心。

### 阿尔凯迪亚帝国

争夺伊巴里斯世界霸权的国家之一。拥有雄厚的陆军和空军,其空中战舰编队的规模和战斗力远超出其他国家。帝国军主力战列舰的名字都是以FF世界传统召唤兽的名字命名的,如伊夫里特、利维亚桑、亚历山大等。为了和罗扎里亚帝国争夺霸权,阿尔凯迪亚通过战争手段,吞并了数个小国,达尔玛斯卡和纳布拉迪亚也在其中。

### 达尔玛斯卡王国

位于达尔玛斯卡沙漠中的小国。2年前为了对抗强大的阿尔凯迪亚帝国,曾经与纳布拉迪亚王国进行政治联姻,组成联合军。但是在纳布拉迪亚王国灭亡后,达尔玛斯卡军在王国北部的边境重镇纳鲁比亚遭遇重创,从此一蹶不振,达尔玛斯卡国王与帝国军签订了和平协议,实际上归降于帝国。

### 纳布拉迪亚王国

在达尔玛斯卡王国以北,紧邻阿尔凯迪亚帝国。2年前纳布拉迪亚被帝国军入侵时,发生了不明原因的大爆炸,纳布拉迪亚军在爆炸中全部被消灭,整个王国也被毁灭。而留在达尔玛斯卡的纳布拉迪亚王子也在后来对抗帝国的战争中阵亡,纳布拉迪亚王国从此在地图上消失了。

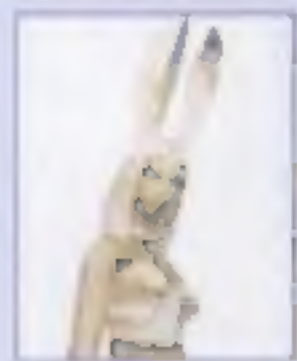
### 罗扎利亚帝国

位于达尔玛斯卡王国以西的军事大国。目前只知道这个国家的军事实力与阿尔凯迪亚帝国相当,而阿尔凯迪亚为了和它争夺霸权才灭掉了许多小国。至于其他的情况则不可知。



### 休姆族(ヒュム族)

这个民族占人口的40%左右,是伊巴里斯的主要种族。休姆族与地球的人类接近,有开拓进取精神,在伊巴里斯建设了高度发达的文明,控制着各个国家的政治权力。虽然身体素质不如其他种族,但是在星球上繁衍得最多。



### 维埃拉族(ヴィエラ族)

以细长的身材和兔子一样的耳朵著称的种族,原来生活在森林中。这个种族的寿命相当长,是休姆族的3倍左右。在大约4、5个世纪前因为战乱,他们生存的森林被毁,一些维埃拉族人(拉瓦·维埃拉族)溶入了休姆族创建的人类社会,由于和休姆族混血,皮肤颜色较白。另外一些人(维那·维埃拉族)仍然在森林里隐居,保持着纯正的血统,肤色较黑。游戏中的角色英兰是森林中的维那·维埃拉族人。



### 莫古利族(モーグリ族)

身高只有80—120厘米的小个子种族。全身毛茸茸的,背上生有小翅膀,头顶上还有红色的装饰用绒球,说话的时候经常以“クボ”做结尾。生活习惯与休姆族基本相似,是社会生活中十分活跃。他们擅长机械和手工制造,是伊巴里斯世界的工程学专家。这个星球上科学技术的最高杰作“飞空艇”的制造者中,就有许多莫古利族的小家伙。而故事里巴尔弗雷亚的飞空艇上,也有莫古利族的机械师。



### 邦卡族(バンガ族)

从蜥蜴类爬行动物进化出来的种族。身上有坚硬的鳞片,耳朵长而下垂。按照皮肤颜色的不同,主要分为“路古亚·邦卡”(黄褐色)、“法斯·邦卡”(青铜色)、“毕斯塔·邦卡”(红褐色)和“桑加·邦卡”(灰铁色)四种。它们的运动能力很强,嗅觉和听觉敏锐。寿命是休姆族的1.5~2倍,但是繁殖能力不高。邦卡族一般只能使用低级魔法,但是也有人使用独特的较高品位的魔法。他们中有的和其他种族一起混居,从事僧侣、战士、商人等职业,也有一些人是赏金猎人。



### 西克族(シーク族)

从外表就可以看出来,这个种族是从野猪进化来的。他们的身高与休姆族相似,但是体形要肥硕很多。虽然看起来慢吞吞的,但是实际上行动速度非常敏捷。在快速移动时利用身体重心保持平衡,善于战斗。但是性格十分野蛮。所以这个种族的人经常去做雇佣兵和保镖,以及从事狩猎怪物的工作。(怪物猎人?)另外也有一部分西克族人从事商业,也有做盗贼的。

### 社会·宗教·政治·其他

伊巴里斯世界的国家和现实世界中17—19世纪的欧洲相似。在工业革命的推动下,人类社会处于一个高速发展的阶段。飞空艇作为先进的交通工具在各国推广,国与国之间的

联系比以前更为密切。由于不同地区的交流日益广泛,不同种族的人逐渐生活在一起,构成了复杂的多民族社会。

伊巴里斯最主要的宗教是“基尔蒂亚教”。基尔蒂亚教在伊巴里斯世界的传播极为广泛,教徒分布在各个种族中,教中的祝福语“法拉姆”大概相当于现实世界中基督教的“阿门”,即“但愿如此”、“愿主保佑”之义。在君主制的国家,新君主即位时要接受大主教的祝福,小到平民,大到王室的婚丧嫁娶也要由基尔蒂亚教神父主持。这个宗教在世界上起着维护道德规范的作用。

伊巴里斯世界的国家政权,其政治体制大约分为两种:共和制和君主制。其中大部分国家保留着君主制度,而争夺世界霸权的两大帝国——阿尔凯迪亚与罗扎利亚都是君主制国家。阿尔凯迪亚的

皇帝总

揽统治权,拥有向军队下达作战指令的权力,能够向其他国家宣战。但是这个国家的皇储并非由长子继承,而是由元老院选举合适的王子当选。所以元老院对国家的影响也很大。这一点倒是和现实中的古代罗马很相似。

两年前的战争中,被阿尔凯迪亚吞并的国家,现在是它的殖民地。除了负责军事占领的帝国军在这些地方驻军外,阿尔凯迪亚

亦向这些地方派遣行政官,以处理这里的日常事物。这些国家的居民在国土沦陷之后深受帝国军的压迫和歧视,一些人以复国为名组织了抵抗武装“解放军”,活跃在帝国的幕后,进行各种破坏工作。他们被帝国称作“反乱军”。最近有一些传言,说反帝国组织得到了中立的空中都市的统治者恩多尔侯爵的支持,并意图与罗扎利亚帝国组成联军,对阿尔凯迪亚帝国发动攻势,以期夺回沦陷之后的国土。但是,没有王室成员的解放军能不能建立政权,得到各界的承认呢?这一切都是未知数。





# 最终幻想12简四全攻略

简明流程攻略。为了节约玩家的宝贵游戏时间，免去玩家身陷迷宫找不到出路的苦恼。虽然比较简单但详细介绍各个迷宫的通过方法和各个场景中怪物的能力和弱点。

- 1、起来后旋转小摇杆一周，观察周围的情况。
- 2、前进至**バツシュ**处与其对话。
- 3、向右侧前进与守卫对话。
- 4、移动到铁门边上，听从**バツシュ**的指示开门。
- 5、初战。己方会有和二名士兵协同作战。
- 6、BOSS战 小型飞空艇**レモラ**，以五敌一没有任何难度的一战。



7、跟随大部队前进，玩家可以攻击目标锁定为那些剩余体力较少的敌人。不用担心自己的体力，同伴会自动帮助玩家回复。

8、剧情后进入下一场景，在左侧的房中内和最深处房间内均可得到初级回复药**ポーション**。

9、三层有存盘点，之后会离开大部队，以一敌三，但三名敌人能力很弱，不会对玩家造成任何威胁。

10、打开城寨的门后继续前进。

11、敌人是三只老鼠，锁定攻击目标后要跟踪敌人，以免它逃出攻击范围。

12、掉头往回走，在路边会碰到**ミゲロ**先生。

13、之后去地图上方沙漠亭找人，按SELECT可以显示出地图。

14、在沙漠亭可以学习习得技能的方法和完成委托的方法，并可以习得技能。

15、去地图左下的东**ダルマスカ**沙漠完成委托。

16、在沙漠中有几个宝箱装有钱币，还可以在沙漠深处进入旅行者营地，营地的地下有几处闪闪发光的地点，调查后可以得到金钱，虽然数量极小，但不幸白不拿，俗语有云“苍蝇小也是口肉”。如果觉得沙漠中敌人过强，可以先打几只中立的仙人掌练级。此外在进入沙漠前不要忘记装备好刚刚得到的脚轮。

LV3	カトリス	HP152	弱点水
LV4	ウルフ	HP94	弱点土
LV4	サホテン	HP100	弱点风

17、回城后在城门口与小弟对话，引发剧情。

18、剧情后到地图左上进入**ダウタウン**，在这里最下方的房间内可以找到**ダラン**。

19、走出房间后右转，调查挡路的石板便可以直达首都南门。

20、出南门后一直向下，进入**ギザ**草原。

21、进入草原后一直向下，到集落地与

**パンネロ**会合。会合前最好在路面上不要与敌人战斗，在集落地还可以买到草原地图。

22、在群落正下方有存盘点的最小区域内找到**シン**。

23、地图上的叹号表示黑水晶，调查后使用阴石可以积攒能量，至少要调查三个黑水晶才能积攒满能量。

LV3	ハイエナ	HP115	弱点水
LV1	ギザラビット	HP85	弱点火
LV5	スレイヴ	HP302	弱点风

LV4 スレイブニル HP280

LV21 ウルゲーター HP

LV20 ギガントド HP1489 弱点火

LV25 エレメント HP14830 弱点水

24、返回王都去**ダウタウン**再找**ダラン**对话。

25、去地图上方的5号仓库。

26、穿过下水道来到王宫，下水道地形狭窄，注意不要让敌人聚集到一起。

27、调查有盘点边上的香炉，可以得到王宫地图。

28、与离台阶最近的仆人对话，把守卫骗过来趁机上二楼。

29、利用刚才的方法继续骗过守卫，调查地上的狮子封印，寻找隐藏通路。

注意在呼唤守卫时，注意地形不要让守卫把通路的两头都堵住。

30、进入隐藏通路后，先调查这里的开关，再调查墙壁。

31、二人的队伍，作战难度不大，只是不要让队长一个人独自前进，**フラン**可以使用白魔法回复体力。

32、在深处搭救**アマリア**，四对四的战斗，逐个击破敌人即可。主角最好不要独自对付一名敌人，而是帮助其他的队员迅速消灭敌人。

LV6	キカントト	HP	弱点
LV7	ブッシュファイア	HP	弱点

33、BOSS战 四只**プリン**，集中火力各个击破。**プリン**的体力420，弱点为火，可以控制**フラン**多使用火魔法攻击。

34、BOSS战 **ブッシュファイア**，体力3571，弱点为水，但可惜我方成员目前还没有学会使用水魔法的成员。BOSS使用火魔法对己方的伤害大约是80到100之间，还会使用一招猛冲攻击，多预备几个解毒药没什么坏处。它的攻击目标一般为队长，注意及时回复体力。





35、起来后先四处转转，可以得到物品，然后从传送点进入下一个场景。  
36、BOSS战 三头“猪”。虽然玩家是赤手空拳，但这三个家伙的能力实在是太低了，如果事先已经习得白魔法，那么战斗会更加轻松。



37、バツシュ加入后先调查上部的机关，再调查下方的机关，然后开门但打不开，与商人对话后得到道具，再返回上方机关调查，最后调查完下面的机关后开门进入下一场景。

38、坑道中敌人不强，而且经常会聚集成群，大量不遇。バツシュ虽然因为将车，但是现在却是赤手空拳，无论攻击和防御都比其他队员要低，而且使用近

身保护随时为他回复体力。不过在剧情后得到装备的バツシュ则脱胎换骨，一跃成为队伍的主力。

39、先去地图右方岔路打开机关，才能打开下方的栅栏门进入下一场景。

#### LV8 ゾンビ

LV7	タイニーミミック	HP211	弱点 風
LV7	ステイル	HP298	弱点 土
LV7	ブリン	HP294	弱点 火
LV9	ライジングセスト	HP430	弱点 火

40、BOSS战 先将周围的小蜘蛛消灭干净，再全力消灭BOSS。它的HP被削减到所剩无几时会使用全体攻击的雷属性魔法。

41、穿越过ダルマスカ沙漠，返回王都，也可以从集市的传送点直接返回王都。

LV8	コツカトリス	HP152	弱点 水
LV6	ウルフ	HP94	弱点 土
LV4	ダホテン	HP100	弱点 風

42、回到王都后先回ミゲロ道具屋。

43、与小弟对话后再次返回ダウタウン找ダラン对话。可以利用沙海亭前的モクシー传送到南门，走近路到达。



44、走到地图上指示的标志地点，与门口坐在货物上的男子对话。

45、剧情后返回ダラン家搜集情报。

46、去沙海亭的二层，得知パンネロ被绑架，出门后可以让モグシー直接传送

#### 「路斯魔石矿」



至西门。

47、乘飞空艇到达空中都市，沿路找到出口，不能通过的路口处会有士兵挡路。

48、坑道中敌人数量很多，经常会从地下钻出两、三个骷髅兵，因此一定不要冒险急进。新同伴ラモン很强，并且会自动为同伴们回复体力，可以把回复的重任全部交给他。另外就是在进入坑道前，派遣好出战队员。如不手动添加则默认为ラモン和男主角两人出战。如果手头比较富裕的话，最好多买几个解毒药。

LV7 ステイル HP446

スケルトン

LV9 スカルトン HP563

ス、イウ

49、BOSS战 四只蜘蛛，能力很强，建议直接逃跑。路上会出现大量的杂兵挡路，不要与其战斗而是堆城一边回复体力一边狂奔，否则被蜘蛛追上只有死路一条。如果在前面一直练级，对自己的实力很有信心，也可以尝试一下战斗。



50、回城后按方块键与市民对话，告诉他们将车并没有死，达到百分之百后便完成任务，但注意不要将这个秘密告诉警卫和士兵。

51、飞空艇内部很人，有些门需要调查周围的机关才能打开。新伙伴ウォースラ的能力很强，值得信赖。不过最好是在存盘点外多练练级，可以经常触动最近的红色警戒门引出杂兵，但注意不要一次引得太多。最好是碰一次警戒网，消灭掉引来的两、三名敌人后再碰第二次。

52、BOSS战 六名士兵人型战，虽然很花哨但也必须仔细攻击敌人的体力，敌人的六名士兵进攻近攻兼攻，主角要时刻注意帮助其他队员回复体力，而且要将攻击的目标锁定为体力已经减少很多的敌人，争取在最短的时间内减少敌人的数量，切忌东砍一刀西刺一剑，哪个敌人都打哪个敌人都不砍死。

53、存盘点房司内有地图，道具屋内可以购买些装备和技能。

54、走出房司剧情后，返回最初的地点，由于是警报开启状态，敌人会源源不断，最好不要恋战。在中下方仓库内



#### 「空中都市比尤埃尔巴」

「空中都市比尤埃尔巴」





有机关可以将警报器关闭60秒，仓库正上方房间内有相同的机关。

敌人情报		
LV12	军用犬	HP555
LV9	帝国军战士	HP562
LV9	帝国军魔战士	HP485
LV10	帝国军重兵士	HP674
LV9	帝国军カンナー	HP674
LV11	ジャツジ	HP2245

55、BOSS战 ジャツジギース，要先把ギース身边的帝国军战士先都消灭掉再集中火力攻击ギース。最好派遣能力与级别较高的公主出战，不过事先一定不要忘记对新出战队下达命令。



56、返回飞空艇后去拜会伯爵。  
57、诱拐公主后一直向西，进入沙海。  
58、从建筑物上沿路一直向西前进，但要小心地上的红色陷阱。  
59、ウルタンインサ族的速度很快，而且呈成群结队行动，战斗时一定要循序前进。  
60、到达目的地的路很远，在中可有存盘点和商人。

敌人情报		
LV12	アルラウネ	HP682 弱点 风
LV12	ウルタンインサ族	HP702 弱点 风
LV12	リチフロック	HP1418 弱点 火
LV12	ダンバニア	HP988 弱点 雷
LV14	ワイパン	HP1493 弱点 水
LV14	エンサ	HP1021 弱点 风

61、BOSS战ガルダ，对它使用之前获得的イクシロの杖，它的效果是可以打掉BOSS的一半HP，这样战斗就可以轻松许多。战后古代装置（古の装置）就会被启动。

62、入口处有商人和传送点，可以购买一些强力的武器、防具及魔法。

63、调查传送点屋内的机关进入王墓，



64、BOSS战 デモンスウォール，身材高大，攻击强力，注意及时回避。

65、BOSS战 デモンスウォール，不能让BOSS将众人杀到尽头，否则会被强制GAME OVER。调查两侧的炮台，可以使BOSS的步伐暂时停止，但是要注意有些炮台的作用却是增加BOSS的移动速度。趁它无法前进的时候多用远程物理攻击和黑魔法进行围攻。另外デモンスウォール会不停使用各种状态攻击，所以最好多准备一些能同时解除多种负面状

态的“万能药”。

66、调查转移装置返回，然后调查石台上的宝石打开通路。

67、传送到有三个传送装置的房间里点到王墓地图。

68、两边的路都要走一次，两侧都需要调查宝石，打开隐藏通路。

敌人情报		
LV15	シーカバット	HP773 弱点 土
LV16	ゾンビ	HP869 弱点 圣
LV16	ラグウ	HP1400 弱点 风
LV18	ミニマムキマイラ	HP1062 弱点 水
LV18	リッチ	HP1158 弱点 圣
LV17	ロストソウル	HP966 弱点 圣
LV17	スカルウォリアー	HP876 弱点 圣

69、BOSS战 ベリアス，物理攻击强，他的HP大约在15000左右，当他的HP减至后会使用全体攻击的火焰魔法，注意恢复HP。

70、在王墓的取宝处得到晓之断片。

71、利用传送装置返回王墓入口。

72、在出口被逮捕，剧情后进入BOSS战。

73、BOSS战 ウォースラ及士兵二名，ウォースラ做同伴时强，做敌人更强，大量的攻击力很高，再加上一身重甲和士兵的支援，比较棘手的一个BOSS。

74、走南门，穿过ギーザ草原。

75、再继续向南，到达オズモーネ平原。

76、走平原的西南出口可以进入ガリフ族の里，这里可以购买到新的技能。

77、与这里所有长老对话，最后与长老ザヤル对话，得到物品。

78、去道具屋上方的桥头，将刚得到的物品交给守卫，然后过检并会最长老。

79、在村口可以买到地图，并可以借到陆行鸟，骑上陆行鸟不被怪物攻击，但可惜有时可限制。

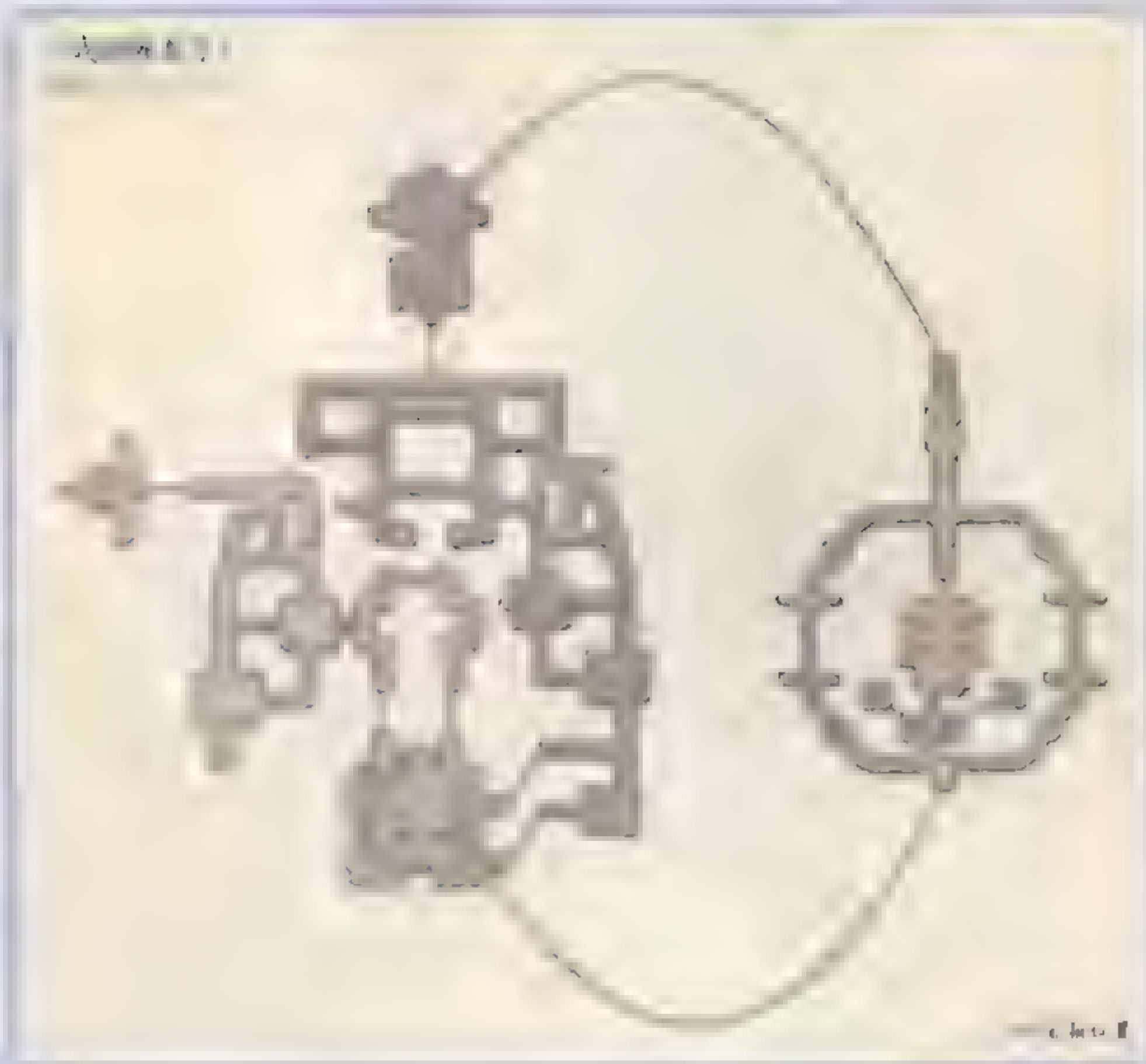
敌人情报		
LV21	ベンサー	HP1299 弱点 冰
LV22	モルボル	HP1573 弱点 风
LV25	ミドカスオルム	HP9249 弱点 雷
LV23	ガーゴイル	HP1436 弱点 冰
LV38	ヘルハウンド	HP3660 弱点 水
LV24	トレント	HP4384 弱点 风
LV22	モルボルクレート	HP1630
	クロー	HP4350 弱点 冰
	ウェアウォー	HP6341 弱点 风

80、从オズモーネ平原一路向东，从东北出口进入ゴルモア大森林。

81、在森林中的第一个场景可以得到地图，森林中敌人的异常状态攻击很烦，请多准备些药品。

敌人情报		
LV22	ズー	HP1896 弱点 土
LV19	オズモヘア	HP823 弱点 火
LV23	ゲゲナル	HP3157 弱点 风
LV21	クロケゲータ	HP2233 弱点 水
LV20	ネチョコボ	HP1411 弱点 火
LV23	ザグナル	HP3157 弱点 圣
LV22	ネチョコボ	HP1443 弱点 火
LV22	ウー	HP1729 弱点 圣
LV20	メズマライズ	HP1528 弱点 风

82、从フラン打开的隐藏通路，进入乐土エルトの里，在入口商人处可以购买大恢复魔法。





83、走出エルトの里返回オズモーネ平原，给躺在地上帝国士兵恢复药后，可以借用他们的陆行鸟。



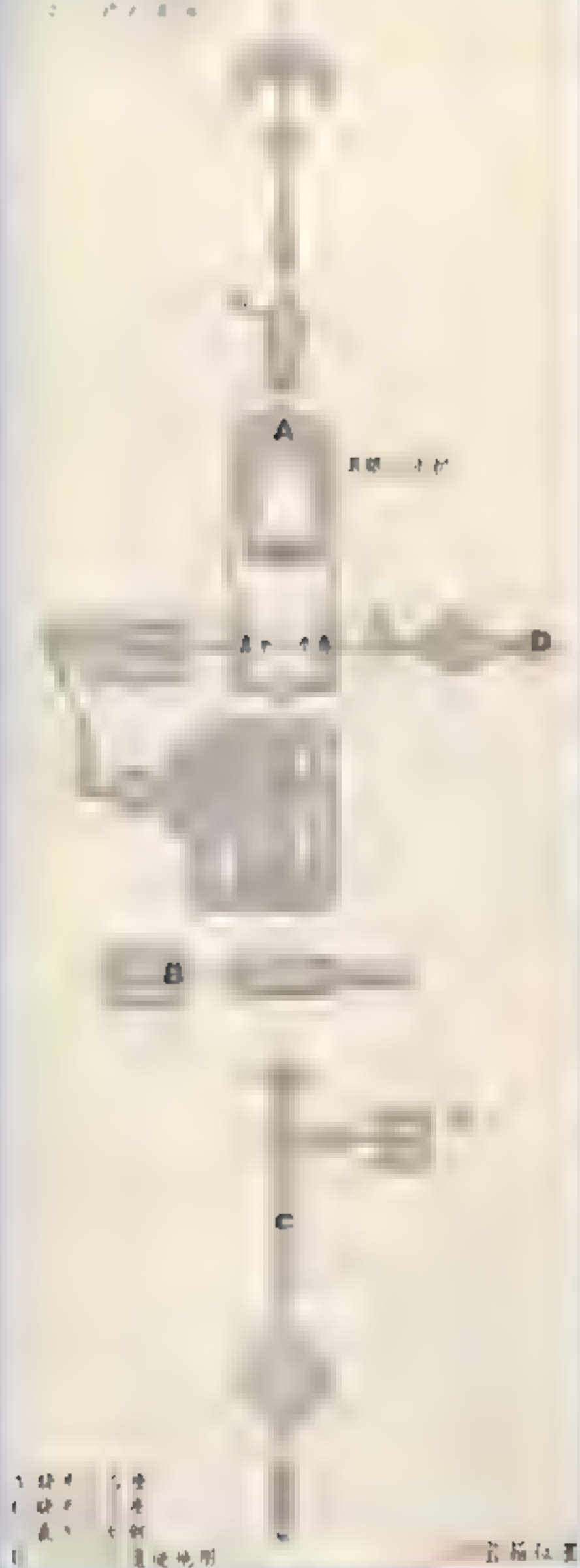
84、オズモーネ平原中のハウロ緑地上有一片绿色草丛，周围还有很多陆行鸟的脚印，由此进入步行不能达到的场所。

85、进入ヘネ魔石矿看到遍地的尸体，调查路边柱子上的机关开门，在打开机关后会出现大量怪物，建议逃走为上。机关红蓝两色对应不同的两种门，要利用各处的机关开门。北通用口开门：坑口分歧点A调查机关进入第一期坑道得到地图。返回坑口分歧点A调查机关，去坑口分歧点B调查机关开门，进入作业准备坑。

LV22	シーカーバット	HP1094	弱点
	ナイトメア	HP1688	
LV25	サンダーバク	HP2300	
	ロクイタ		

86、BOSS战 ティアマット，HP很高，而且攻击力也不低，好在它使用的都是物理攻击。又有レーザー为我方不断回复。要尽量绕到它身后去打，不要面对它攻击力较高的头部。削减ティアマット一定的HP后它会使用让我方无法移动的状态魔法，要注意回复。

#### 「奥利姆遗迹」

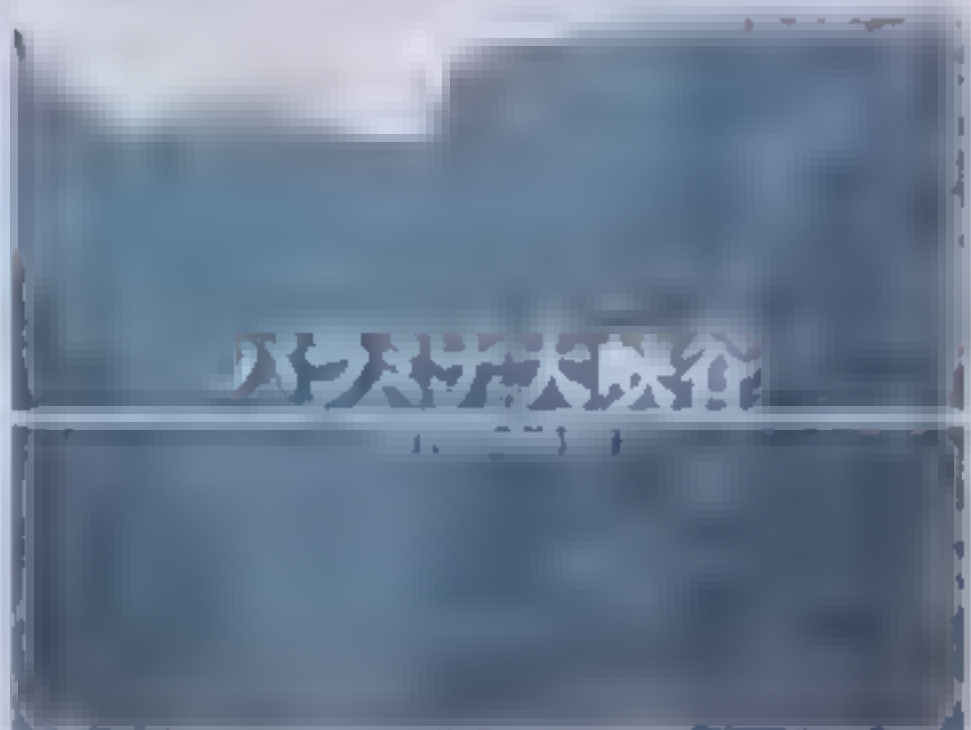


87、返回エルトの里后别忘了再跟商人对话，可以购买到新的魔法。

88、森林中的结界已经解除，向右侧前进，穿过パラミナ大峡谷，到达神都ブルオミシエイス。

89、BOSS战 エルダードラゴン，基本的打法和之前的ティアマット差不多，只是エルダードラゴン使用状态魔法的频率很高，HP减半后还会使用全体状态魔法，最好多准备一些“万能药”。

90、完成剧情后返回パラミナ大峡谷，可在神都出口处获得陆行鸟。

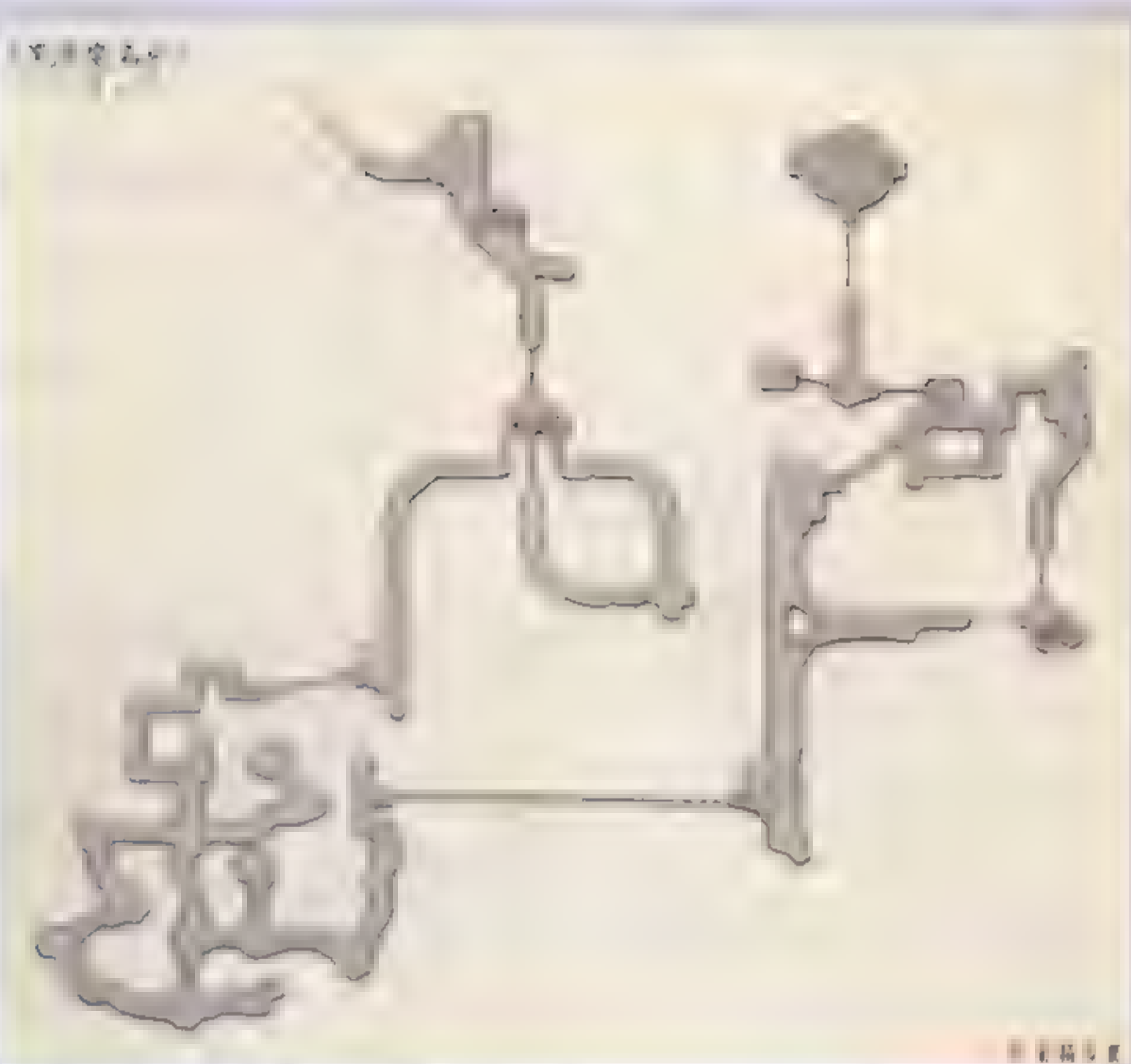


91、パラミナ大峡谷 冻りつく歩み前下，冻结するせせらぎ左边走到风花散る小道（这里可以存盘）；继续左进到冰龙的村，向下从银流の果て进入遗迹。

LV24	ホワイトウルフ	HP1498	弱点
LV25	マッドオニオン	HP1496	
LV26	スカルニイト	HP1933	弱点
LV24	リザード	HP2342	弱点
LV27	イエティ	HP4237	弱点
LV27	スレイヴキャブ	HP2623	弱点
LV27	バリトンダイル	HP4448	弱点
LV25	氷のエレメント	HP14830	弱点
LV27	ツインタニア	HP4917	弱点
LV26	ガルーダエギ	HP2997	弱点

92、具眼の守护场器内调查曙光台座一次出现三个僵尸，要给队长装备上晓之断片才能解除机关。

93、破幻の歩廊中还要装备晓之断片调查台座，打开隐藏通路。默示の回廊中破坏绿色结晶出现存盘点，剑主の守护中调查枝きの大剣开门，利用转移装置返回具眼の守护；在具眼の守护中走两趟刚才不能打开的门进入远谋の回廊。远谋の回廊中除了敌人还有一些陷阱，有些还是致命的陷阱，要从最上方通道前进；条理の回廊中满地僵尸，千万不能冒险急进，经过离别的回廊到达钢铎。



#### 「帕拉米纳大峡谷」



#### 「奥利姆遗迹」





の守护。三个场景中的烈士像都要调整方向，都要面向中间

94、BOSS战 ヴィヌスカラ。ヴィヌスカラの攻击基本上还是以物理攻击为主，只是ヴィヌスカラ处于浮空状态，最好有同伴能使用弓箭。另外土属性的魔法攻击可以对ヴィヌスカラ造成不小伤害。

95、返回具眼守护，传送到剑王守护开门。

96、BOSS战 マティウス。一上来它会召出五个“冰のアーゼ”，冰のアーゼ会不断使用冰系魔法，最好事先准备对冰系有抗性的防具把五个冰のアーゼ先消灭掉，也可以由一名同伴装备“晓の破片”后消灭冰のアーゼ。接下来只剩下マティウス—时就好打多了，マティウス—除了HP减半后会使用全体冰魔法外基本上都是物理攻击，只要注意回避即可。

LV27	レッドマウス	HP1738	弱点 土
LV28	ミリアムガード	HP6827	弱点 風

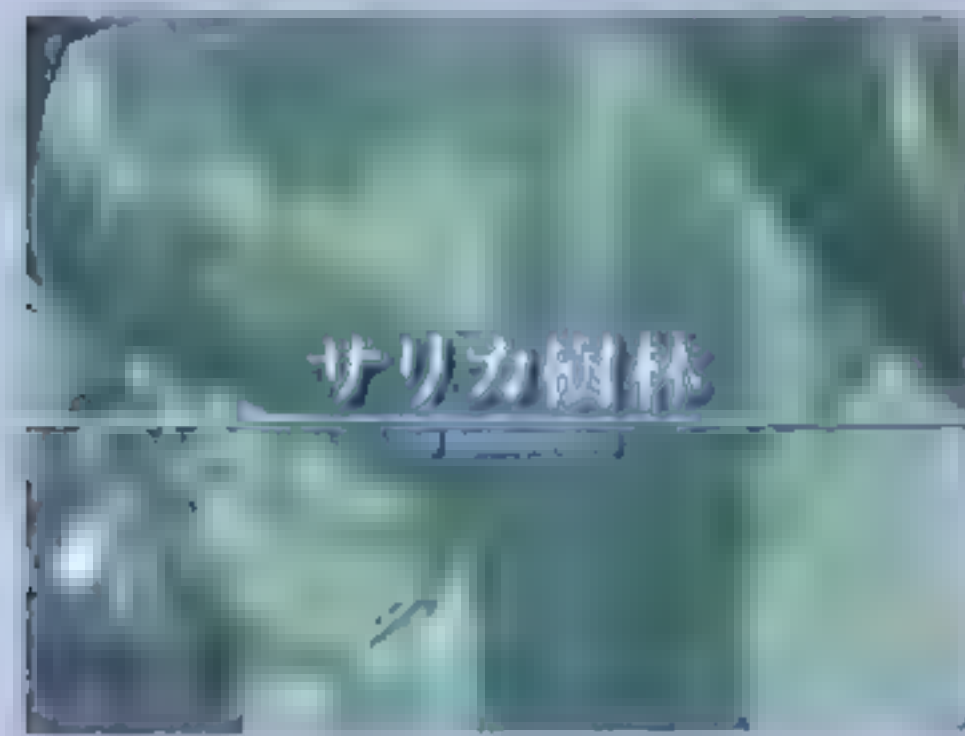
LV28	ミリアムガード	HP6827	弱点 風
LV30	ドラゴンエイビス	HP5819	弱点 氷
LV29	ミリアムフェイス	HP5540	弱点 風
LV29	ヒルギガース	HP2844	弱点 風
LV30	ダークメア	HP4680	弱点 聖
LV29	バルン	HP1936	弱点 水
LV26	フェイス	HP3026	弱点 風
LV28	ゾンビファイター	HP1938	弱点 聖

97、返回神都。

98、BOSS战 ジャツジベルガ。同样这一仗上来也要尽快消灭ベルガ身边的三个手下，而且要赶在BOSS走来前尽快消灭这三个杂兵。ベルガ会使用一些状态魔法和威力不大的小魔法，上去围攻他就可轻松取胜。

99、传送到ナルビナ城寨，可顺便购物。

100、モスフォール山地 水音の伝わる



处买到地图。南の山すそ向上走，頂きをのぞむ山道走左上；水音の伝わる左上到岩板のそびえる路，岩板のそびえる路走右上，北の山すそ走上方道路经过やませおろす桥到达。

101、サリカ樹林：樹林の狭間待至任务，巨木に囲まれた路2只、時をまむ路有盘点边上小屋内3只、朽ちた木木の所小屋内4只。

LV27	レッドマウス	HP1738	弱点 土
LV27	ゾンビ	HP2254	弱点 聖
LV28	ミリアムガード	HP6827	
LV30	ドラゴンエイビス	HP5819	弱点 氷

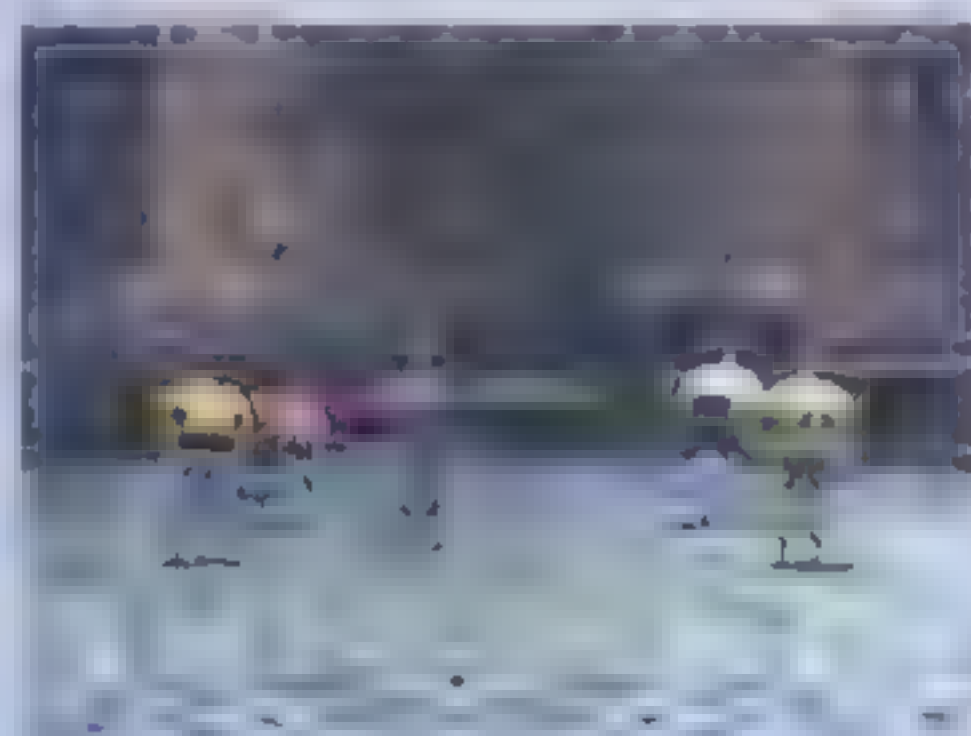
102、打开大门后とおやかたモーグリ对话得到物品。

103、フオーン海岸，试玩版中曾经出现的场景，一直向东前进，到达ハンターズ・キャンプ后剧情，可以在这里存盘和购物。

104、ハンターズ・キャンプ正上方到カイマの丘，一直向东北路过リマタラの丘和ラバの小路，最后到达シイツタ草原。

LV34	ミルバリオ	HP3131	弱点 土
LV34	マンドラゴラ	HP2739	弱点 火
LV37	ピロリスク	HP6330	弱点 氷
LV36	シュメルケ	HP5002	弱点 雷
LV36	バトウ	HP4500	弱点 土
LV37	アルケオダイノス	HP12251	弱点 氷

105、シイツタ草原 一直向东，经过さき想い眠る地 天に续いていた道，決



断の途：全てを見通す地，之后向北从三界交わる草原一直向北进入ソーヘン地下宮殿。在決断与少年对话可以得到钥匙并接讨伐任务。

LV37	クアール	HP4264	弱点 火
LV37	ワイバンド	HP7587	弱点 水
LV36	サベント	HP5302	弱点 土
LV36	リザード	HP5301	弱点 水
LV38	ワイルドタイル	HP9393	弱点 土
LV36	グレートキング	HP4775	弱点 聖

106、BOSS战 五个小东西，它们会逃命，要紧紧跟住才能消灭。这五个小东西的实力很强，所使用的状态魔法也很厉害。特别是当他们聚在一起时千万不要贸然过去，最好先用必杀技或召唤兽消灭一两个。当他们一起攻过来时最好也不要与他们交战，不断绕着圈子跑，直到发现他们分开有落单的后再上前攻击。只要有耐心就可很容易获胜。

107、一直沿路向上前进，在修道者が息をつく場所，北部有一个蓝色クリスタルバク，要打死后才出现真正的记忆水晶。

LV38	ゾンビナイト	HP4053	弱点 聖
LV37	シュメルケ	HP5239	弱点 雷
LV38	インプ	HP4550	弱点 氷
LV39	ゴキマイラ	HP4386	弱点 水
LV37	ストライカ	HP5129	弱点 風
LV37	フォカロール	HP4687	弱点 氷

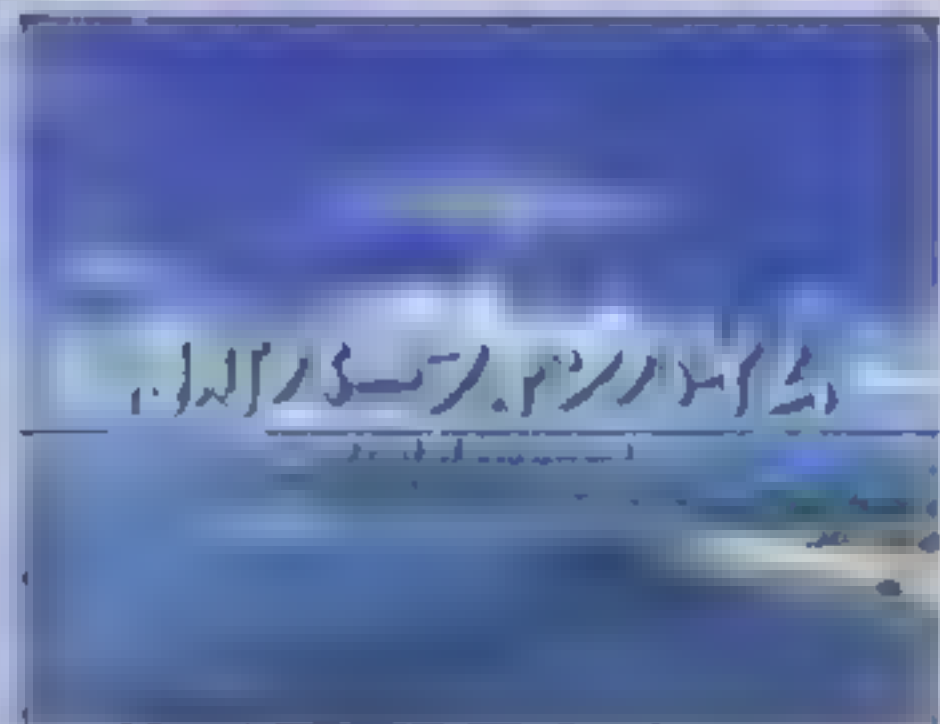
108、BOSS战 アーリマン，实力一般，瞬间移动时无敌，计算好出手的时间。

109、继续向上前进，在選ばれし者の部屋調査机关，到达アルケイデイス旧市街。

110、跟情报屋ジュール对话之后，找村





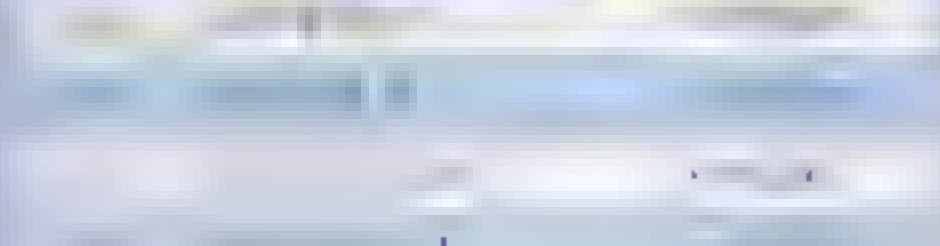


手的人对话搜集到黄色字情报后，再找  
ジュール对话，村里发生骚乱趁士兵过  
来维持秩序时进入。

111、在ニルバス区乘巴士前进，但目前  
没有资格，必须挣到足够的ホワイト  
リーフ才能乘坐。方法是在该区内找人  
对话得到情报，再将情报传递给需要的  
人，出区无效。这是一份苦差事，简直  
是在累傻小子，没别的办法只能不断  
与人对话。

112、在这里转转，但不能继续前进，与  
看门士兵对话后返回，剧情后再坐巴士  
到下一个场所。

113、先坐电梯上67层，进入研究室引发  
剧情，然后去3号研究室调查机关，乘电  
梯上68层。



LV40 ジャッジ HP5000

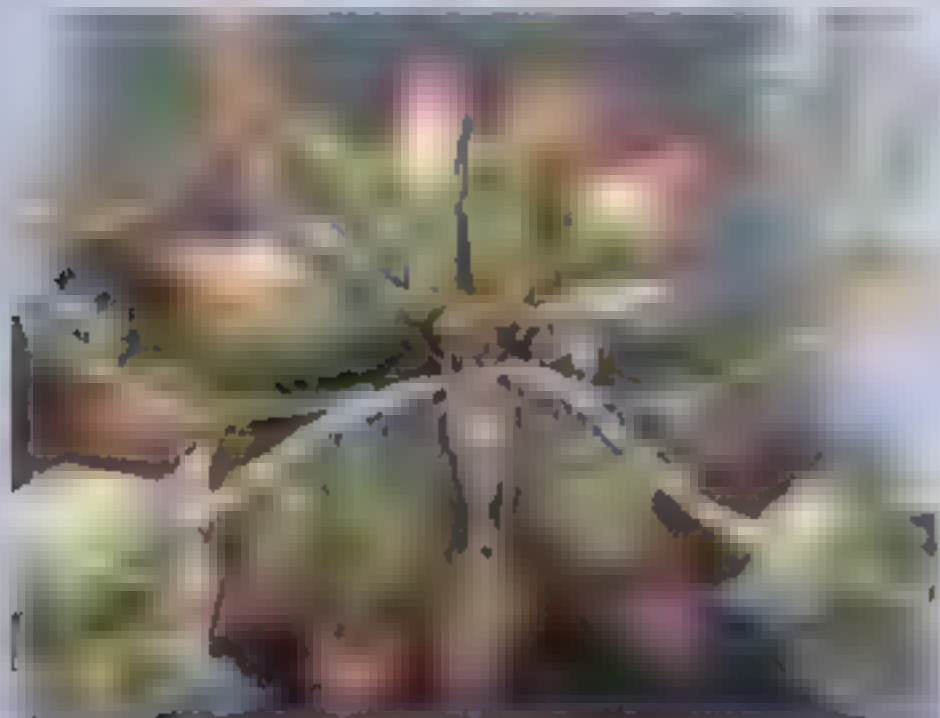
115、BOSS战：ドクター・シド。先  
把シド周围的激光炮“ルーク”都  
消灭掉，然后再去攻击シド。シド主  
要使用手中的枪进行物理攻击，他的  
攻击力很高，要注意不停恢复HP，每  
隔一段时间シド还会使用全体攻击的  
特技。

116、在港町バーフオンハイム可以购  
买到野菜和传送石，有条件的话多买  
几个。

117、可先传送到エルトの里，从森林已  
经解开的封印处向下进入幻妖之森。

118、在古の森の穴有存档点，在该场  
景王下方有隐藏出路。

119、BOSS战：ラフレシア会不断下出  
小怪物“モルホル”（HP4902，弱点

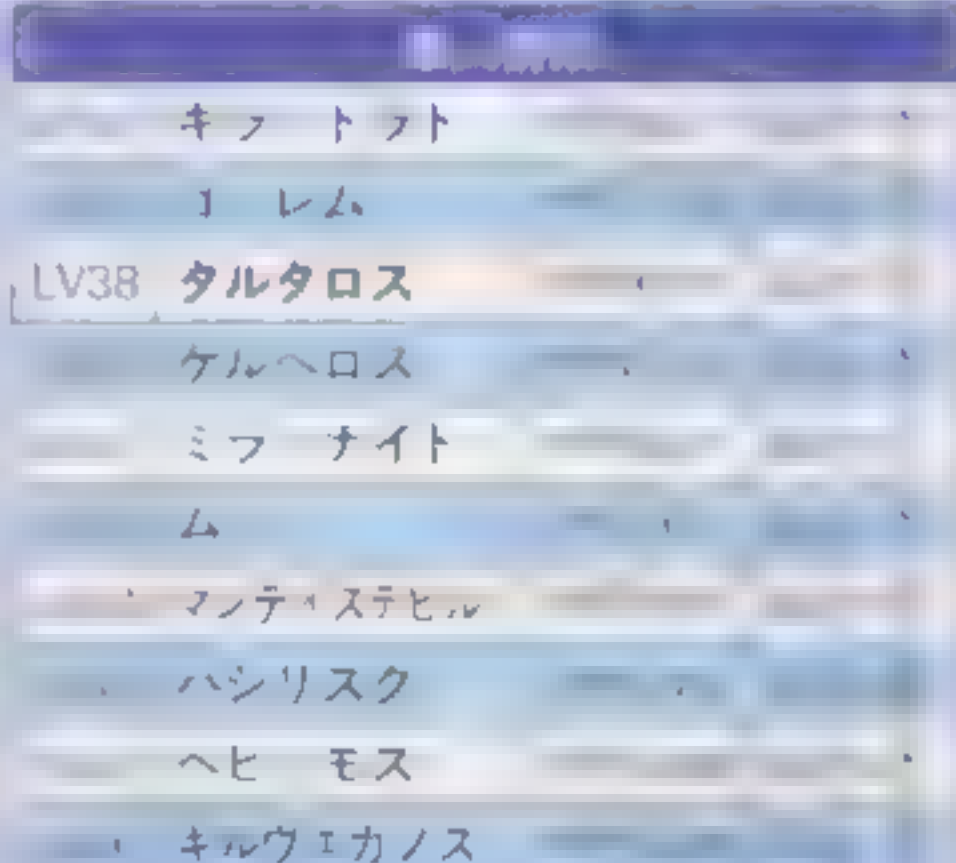


风），并且ラフレシア  
强，经常使用让我方无法攻击的“ドン  
アク



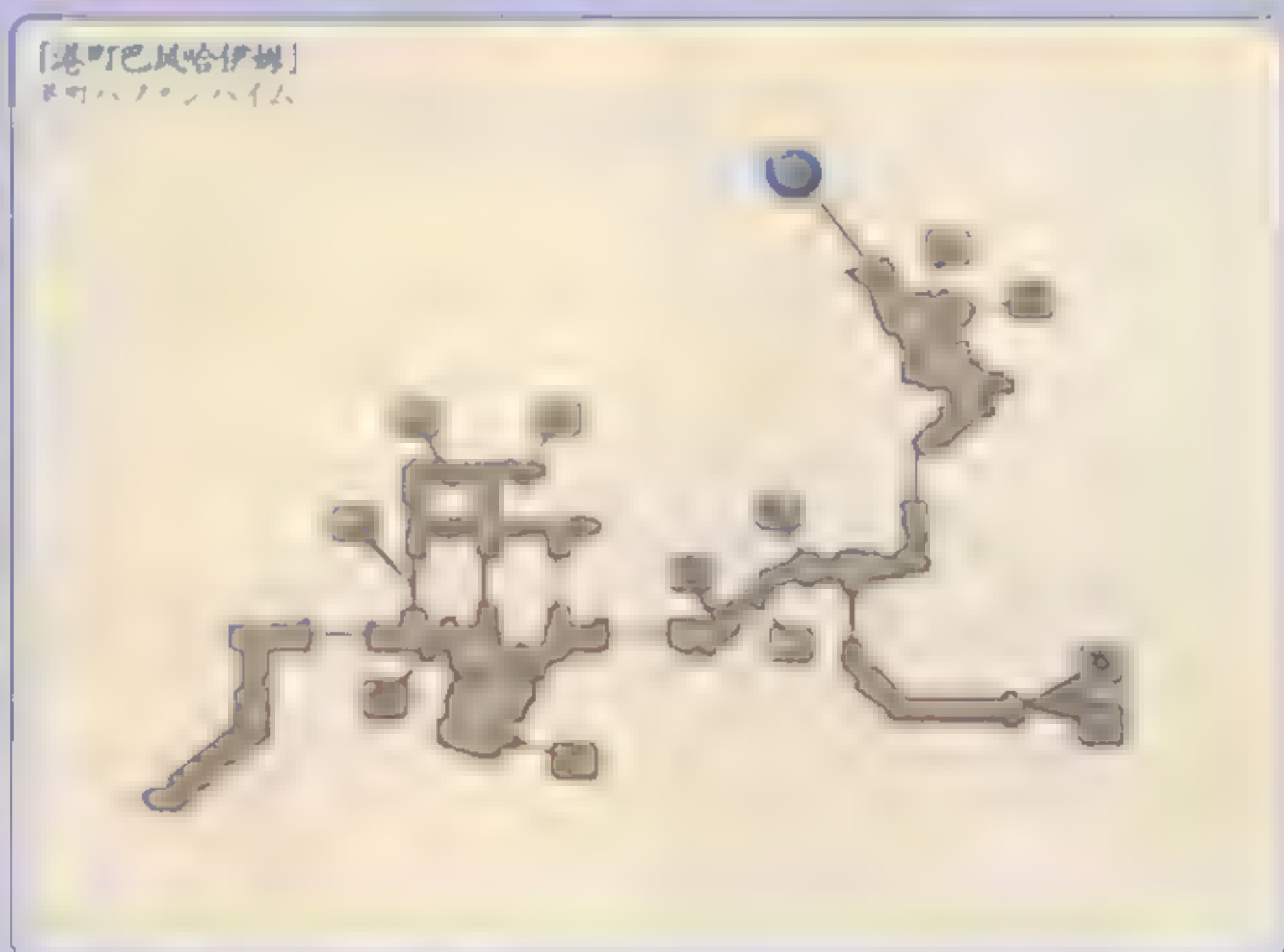
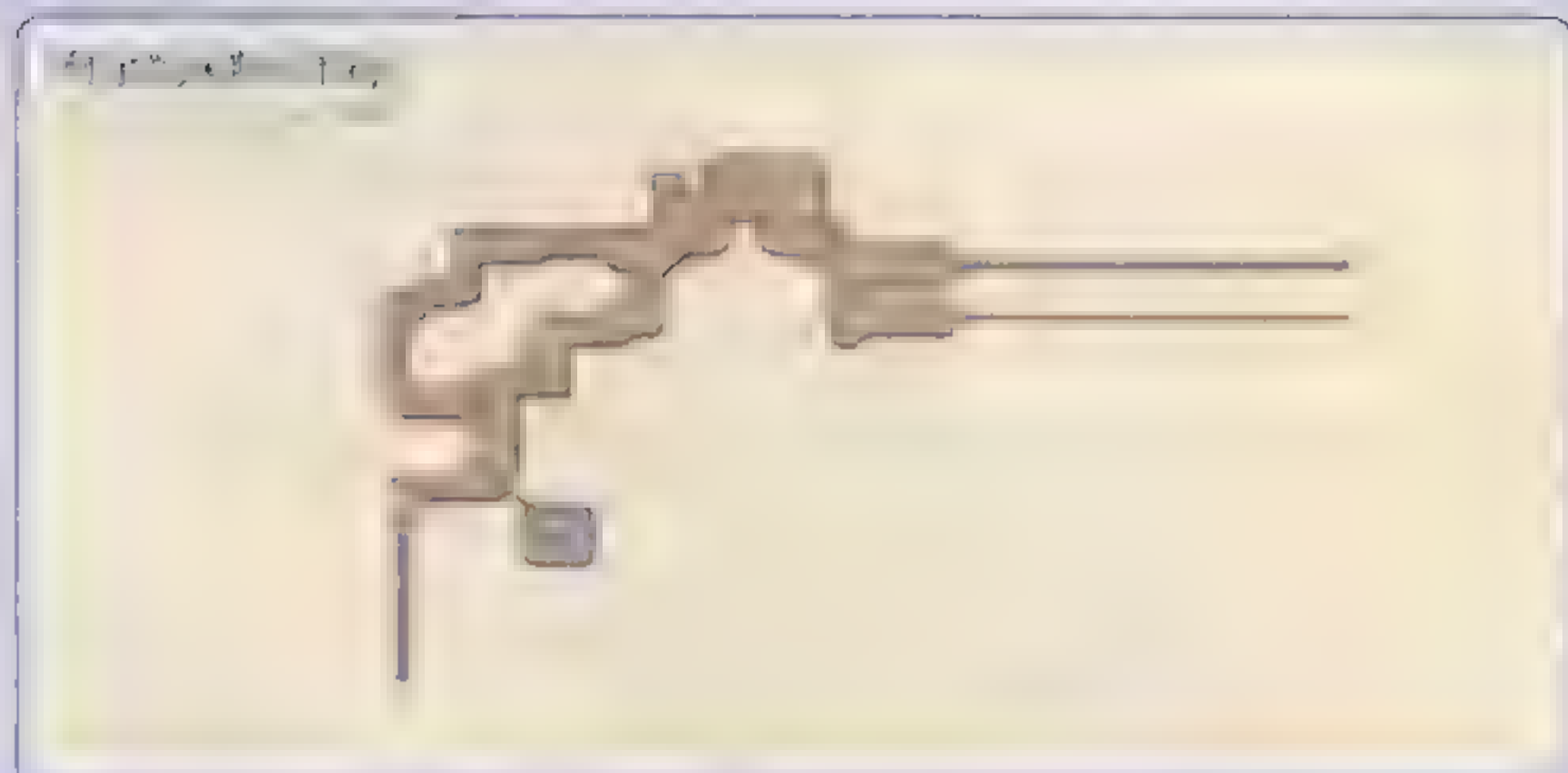
120、英知冰原外有几处地点调查地下的  
幻妖纹章可以反映出周围的场景，选择  
彩色的风景方向前进。

121、在思の最果て场景中一样这样选择  
前进方向，遗迹前召唤魔人开门。



122、进入遗迹后一直使用传送装置前进。

123、BOSS战：ダイダロスの物理攻击  
力极强，还会使用一些威力不小的魔法  
攻击，当他的HP所剩不多时攻击力会变





的更加强大，而且还经常使出连续攻击，所以建议把必杀技和召唤兽都留在最后使用。

124、水层都市トリマーラ调查装置解除封印，到达水之门后，会自动在路旁出现一条路，沿路前进进入BOSS战。

LV41	ベヒーテス	HP12619	弱点 冰
V43	パロン	HP6231	弱点 圣
	ミスリルゴーレム	HP17733	
LV44	ヴィヴィアン	HP7006	
	精灵デクアルブ	HP48042	
LV45	オセ	HP7059	弱点 圣
LV45	死神	HP9931	
LV46	マサ クレオト		
LV47	ネクロフオビア	HP8691	弱点 圣

125、BOSS战 タイラント的暗属性魔法的威力很大，最好事先装备相应抗性的装备，而且他的状态攻击“スリッブ”和“猛毒”也会削减我方大HP。胜利后出现传送装置。



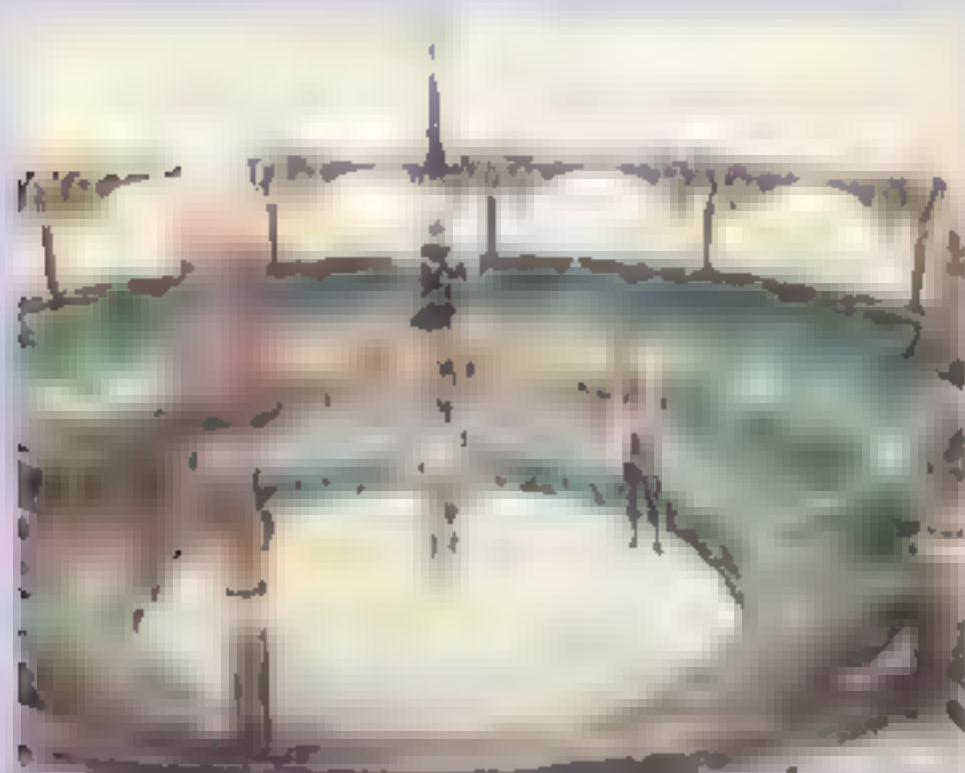
126、到达カボニフザイレムサ没有地图，只能沿路前进，栅栏缺口处便为隐藏通路，可以把传送装置作为引路标志，从大号的传送装置逐渐传送，找到小号传送装置便可走出迷宫。

127、乘坐1号传送装置到达风之门。

128、BOSS战 シュミハザ，实力很强，不论是物理攻击还是他所使用的各种魔法攻击都会对我方造成很大伤害，还会使用沉默等状态魔法。最好单分出

回复HP。

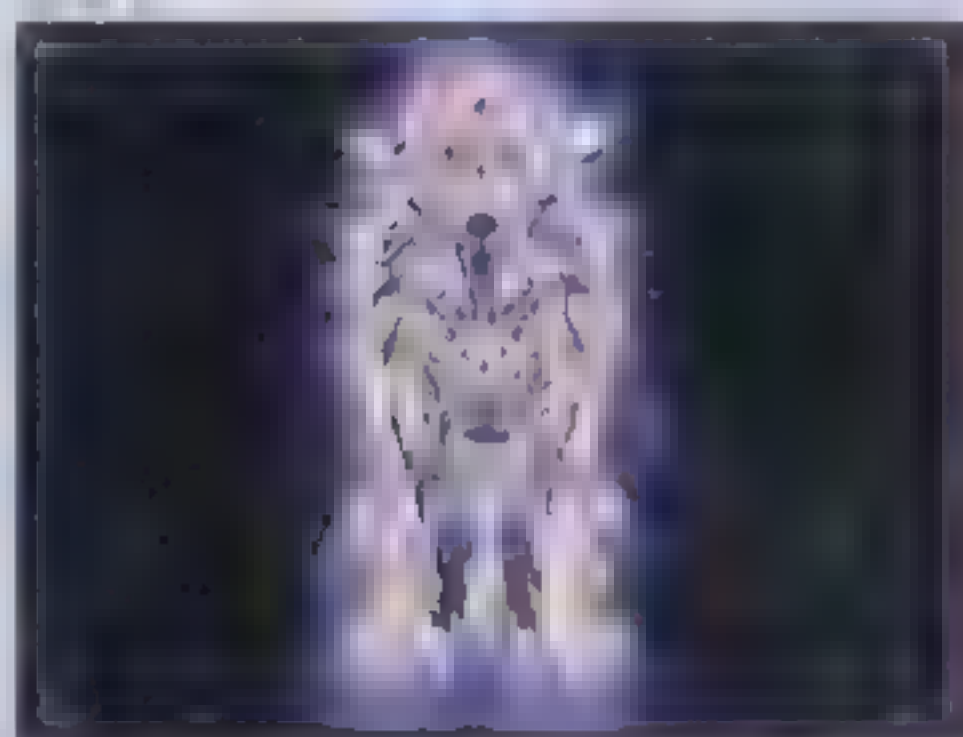
130、传送到港町バーフォンハイム去此南侧的码头找看门的海贼（见はりの海贼）对话，选择“レダス邸へ入る”，顺便购物，然后乘坐飞空艇到达リドルアナ大瀑布。



131 到达瀑布后一直向东，到达大灯台，请注意地上的陷阱

LV47	デスクロウ	HP12922	弱点 冰
LV46	キャシー	HP8840	弱点 风

132、BOSS战 ハイドロ的实力一般只要注意回复就可轻松取胜，另外装备圣属性的武器会对ハイドロ造成很大的



133、1层打怪得黑之珠，用来解除封印（共三个），打开黑之门，此处有下层全开地图。进入黑之门躲着巨石走，直至剧情。

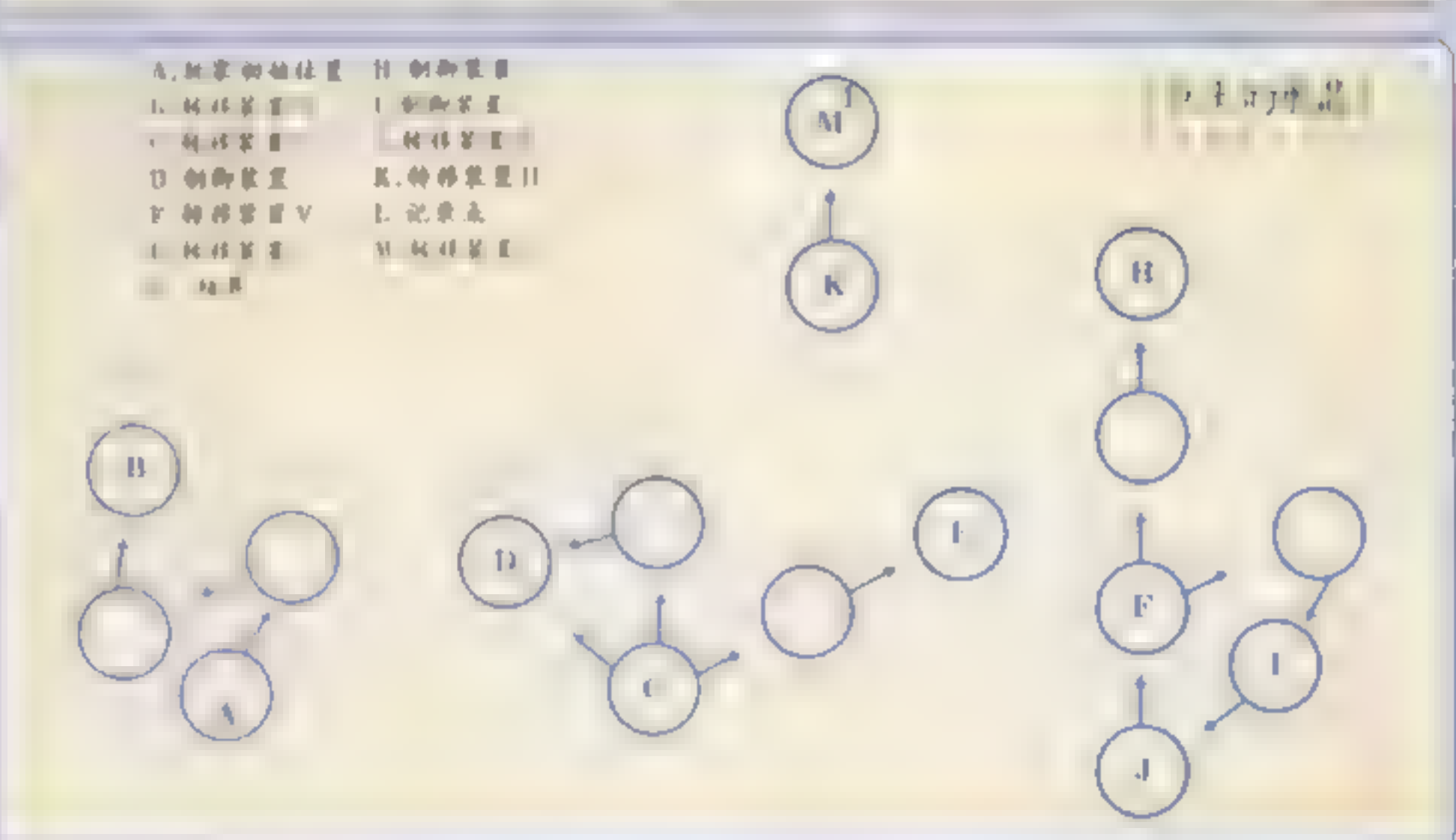
134、BOSS战 パンデモニウム主要使用的都是物理攻击，当它的HP降到一半以下时会缩回壳里，此时无论是物理攻击还是魔法攻击对它都无效，等一会儿它从壳中钻出来时再去攻击就可将它击倒。

135、10-25层，消灭灯台状怪物コジャ出现隐藏通路，23、24层的墙壁有些可以破坏。

136、27-48层，与10-25层方法相同，但要多走走，因为要刷出足够数量的コジャ。



「蜘蛛之森」









# 「少年的梦想，是成为英雄，在天地间驰骋」

## 序

伊巴里斯（イヴァリス）是一片神奇的大陆。在这个世界上生活着许多不同种族的人类。经过多年的变迁，原先由古代帝国统一的伊巴里斯的土地上逐渐出现了若干大小不一的国家，在这些国家中，以东方的阿尔凯迪亚帝国（アルケイディア帝国）和西方的罗扎利亚帝国（ロザリア帝国）最为强大。这两个国家都想得到伊巴里斯世界霸主的地位，各不相让。就这样，两国不停地扩大领土，将周边的小国吞并到自己的势力范围之内，有的国家试图反抗，但是最后都以灭亡而告终。

达尔马斯王国（ダルマスカ王国）与纳布拉迪亚王国（ナブラディア王国）正处于两大帝国交接的关键中。在这个兵刃说话的时代，如果一个小国不对任何一方屈服，就意味着战争的来临。在这种情况下，小国之间结成同盟，共同对抗强大的帝国，或许能使扩张者的脚步放缓。就这样，一系列计划中的政治手段拉开了帷幕。

巴伦迪亚历前708年，达尔马斯卡王国的首都拉巴纳斯塔（ラバナスタ）的大教堂前，一场王室的婚礼在人群的簇拥中举行着，街道上充满了欢乐的气氛。英俊的新郎与美丽的新娘站在一辆豪华的花车上，频频向两旁欢呼的人群挥手致意。花车上的新娘就是达尔马斯卡国王拉米纳斯陛下的独生女儿——阿西亚（アシエ）公主，而新郎是邻国纳布拉迪亚的王太子拉斯拉（ラスラ）殿下。如今，二人并肩而立，不时深情地相互对望。整座王都沉浸在一片喜庆之中。

“谨以伟大的圣父之名，尔布皮二人结为夫妇。愿众神是你们的祝福，永远陪伴在你们的未来之路上。法拉姆，”仪式在雄伟的大教堂之中举行，拉斯拉与阿西亚并肩而立。成群的白鸽被放飞蓝天，向着自由的苍穹中翱翔而去。然而，象征和平的白鸽并没有能换来长久的宁静，纳布拉迪亚陷落了。”

达尔马斯卡骑士团长巴修闯进了王国的作战会议室，他的一席话震惊了作战会议中的所有人员。就在拉米纳斯王身去的拉斯拉王子猛地转过头来，脸上满是焦虑的神情。“怎么样了？”

“不明，拉斯拉殿下。”巴修的语气充满了沉重，拉斯拉低下了头。一旁的参谋对拉米纳斯国王说着“纳布拉迪亚失守，已经没有任何东西可以阻挡阿尔凯迪亚的进军了。至少我们边境也只是时间问题。”

“那么，纳尔比那城……”拉米纳斯国王开了口，“我去。”巴修简短地说完，转身走出了会议室。“我也一起去！”拉斯拉突然开口。国王想说什么，但看到拉斯拉坚定的眼神，最后还是默默地点了点头。

曾经举行庆典婚礼的教堂广场上，如今排满军队。拉米纳斯陛下站在一旁，从拉米纳斯国王手中接过一柄宝剑。“愿加尔迪业的加护与你同在。”

行礼之后，拉斯拉站起身来，和站在旁边的阿西亚对视了一眼，转身拔剑出鞘，将宝剑高高地指向天空。队列整齐的战士们和王子一起发出振臂的呼声，这是一场保卫家园的战斗，我们是正义的一方，每个人都是这样想的。

然而，在残酷的战场上，决定一场战斗胜负与否的，不是“正义、公道”这样的字眼，而是真刀真枪的较量。在漆黑的夜幕下，达尔马斯卡战线上的纳尔比那城被激烈的战火包围着，无数战马飞空艇在天上用机械猛烈交火，正在城寨周边，数以千计的士兵用大刀长矛展开了激烈的白刃战。巴修和拉斯拉骑着军用陆行鸟奔驰在城墙之上，不时纵身冲入城寨的敌兵。

巴修看着城内敌兵像潮水一样越来越多，不禁为新郎的王子担心。“这里撑不住了！殿下请快点撤退！”

拉斯拉抬头看了一眼夜空。“不，魔法屏障还在，一道湛蓝色的魔法屏障保护着整个城寨，敌人的弓箭被阻挡在屏障的外面。城寨中央，几位魔法师围着一座巨大的魔法阵施展法术，支持着巨大的屏障。然而，敌人的军队终于冲到了魔法阵的旁边。魔法师们还没有来得及反应，已经纷纷倒在了士兵们的剑下。

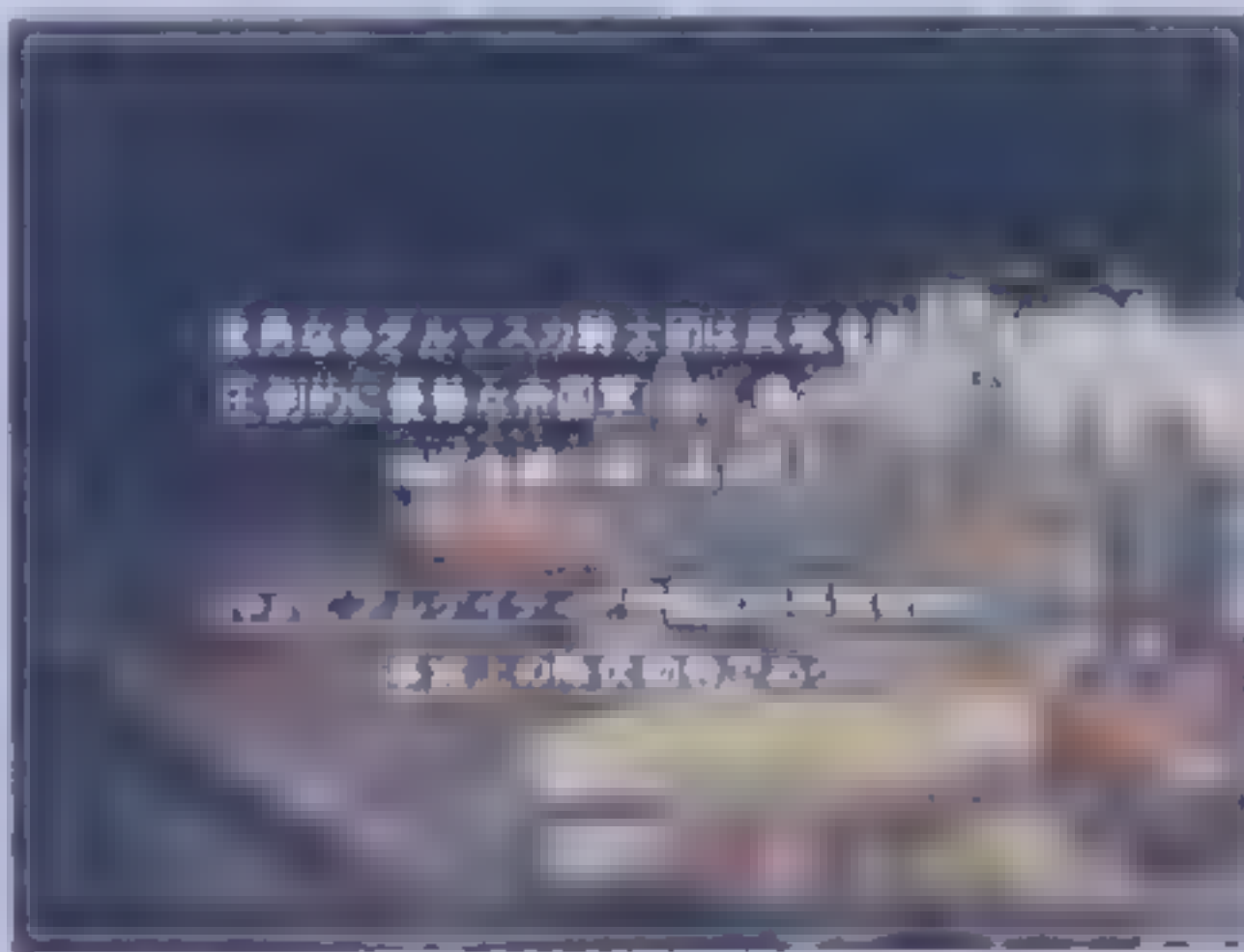
魔法屏障崩溃了，从战斗艇中发出的炮火瞬间倾泻在了城寨之上。巴修将军知道，城寨即将陷落。可是，急于为父报仇的拉斯拉却依然奋力在士兵中拼杀。这时，一个帝国4的弓箭手瞄准了拉斯拉，巴修见状急忙抢先开弓发射，穿过了弓箭手的胸膛。然而，那士兵手中的箭已经离弦了。

就在这时，离弦的飞箭不偏不倚，从拉斯拉铠甲薄弱的地方穿了过去，扎进了他的喉咙，拉斯拉倒在了陆行

鸟上。巴修急忙将王子拉到自己的鸟上，只见西方被敌兵包围，这两人已经是逃脱无幸。正在这时，一架被击中的战斗艇坠落在战场旁边，火光冲天而起，四周士兵纷纷躲闪，巴修趁机驾鸟拿出了重利。

尽管巴修尽了最大的努力，将王子带回了后方，但是，当公主看到王子的时，这位曾经和她约定终身的王子已经永远闭上了眼睛，公主身上洁白的婚纱转瞬间变成了哀悼死者的黑纱。她看着在鲜花丛中安葬她未婚夫的丈夫，一滴眼泪从她的眼角滑落。

“女之祈祷在圣父的祈祷中归于大地，女之灵魂在女神的祈祷中。法拉姆。”在祷文声中，阿西亚跪在拉米纳斯的墓前，眼中充满了无尽的悲伤。原本湛蓝的天空，被战争的血染成了一片血红。



拉斯拉、迪奥斯·纳尔比那城王子的战死，不过是达尔马斯卡悲剧中一个小小的片段而已。与阿西亚公主的联姻带来的希望完全化成了泡影。达尔马斯卡王国被时代的洪流彻底吞下了。

这是东方的阿尔凯迪亚与西方的罗扎利亚争夺伊巴里斯霸权的战争时代。阿尔凯迪亚迈向西方的第一步，就是进军纳布拉迪亚王国，拉斯拉殿下的祖国在世人中消失。受到帝国大军全力进攻的达尔马斯卡边境也遭到了同一命运。纳尔比那城在一度的战败，使王国失去了大部分战力。走投无路的达尔马斯卡骑士团试图反攻，但面对具有压倒性优势的帝国军，他们的努力没有产生任何结果，几乎被全部歼灭。不久，阿尔凯迪亚帝国提出了和谈议案，但实际上，这不过是一种变相的投降而已。

我的故友达尔马斯卡国王拉米纳斯殿下在无奈之下决定投降。为了签订和平条约，他赶到了帝国军占领之下的纳尔比那，但就在和平条约签订后不久，从王都拉巴纳斯塔传来了一则消息。战败的达尔马斯卡骑士团将会有不稳定的举动。

“在和谈条约签订仪式上，有人要暗杀国王。”哈路姆·恩格尔4世回忆录第12卷（落日之王国）

“没事吗？操作一下。”一位少年战士慢慢地离开了观众，由于光线昏暗，视野中的景物并不十分清晰，只依稀看到前方一个男人的身影。“我不是说过嘛，他只是个笨蛋。”男人身后站着的人开了口。

“不要这样说话。大家都不是为了喜欢打仗才参加战争的，而是出于对现状的愤怒！”男人回头向身后说着，之后，男人又回过头来。“你能站起来吗？”

这时，少年才看清，他面前的男人正是巴修（バツシュ）将军。

“我……我……”巴修（レックス），将军。“能站起来吗？看起来没有什么外伤，应该只是轻微的脑震荡。”将军向这个银发的少年伸出了手。少年站起身来，发现自己身处纳尔比那城寨的废墟附近。“没错吗，雷克斯？”“是的，将军。”

“双亲呢？”“都死掉了，只有一个比我小两岁的弟弟还在拉巴纳斯塔。”

对不起。像你这样的年轻人也要被迫卷入……“不，这是为了祖国，为了父母，为了同胞们！”雷克斯坚定地回答着。

“快点，巴修！没有在这里闲聊的时间了！在那些家伙聚集之前，必须赶到陛下的身边！”刚才站在巴修身后的战士沃斯拉（ウースラ）喊道。巴修转过身来，看到一些帝国士兵已经向这边跑过来。巴修命令沃斯拉先走，自己拔出剑来，冲向在面前的几名士兵砍倒在地。

“不要慌，雷克斯，镇定下来一定没问题！”

雷克斯跟随巴修一路击败敌人，冲向城寨的中心。在通向签订仪式的广场之间前进，几名帝国士兵从众人背后包抄过来。

“这里由我来抵挡！将军快过去！”雷克斯向巴修喊道。

“……对不起。”巴修低头沉思片刻，说出这句话，转身逃走了。

雷克斯奋力解决了追兵，顺着巴修离去的方向来到了仪式之间。然而，当推开们的时候，雷克斯惊呆了。

大堂中躺满了尸体，亲卫兵全全军覆没。拉米纳斯国王倒在王座之上，胸前被鲜血染红，已经停止了呼吸。雷克斯正惊疑间，背后传来了脚步声。雷克斯转过身来，只觉心口一凉，一柄匕首插进了他的胸膛。这是……

“您……为什么要这样做？为什么要做这种事？”雷克斯猝然中刀，气为之窒。他做梦也不会想到，站在自己面前的人是巴修将军。他一改方才的温和面容，脸上带着杀气。“陛下已经把达尔马斯卡出卖给我们了，陛下是个卖国贼！”

雷克斯倒在了地上。他看到几个帝国士兵冲上来拿住了巴修，一位年轻的帝国将领站到了对拉米纳斯国王死不瞑目的巴修面前。

“战争已经结束了，将军。达尔马斯卡卖给了我们，但我们对达尔马斯卡抱有敬意，我们希望最大限度保留这个国家的主权，但是将军，您把一切都毁了。”

年轻将领命令将巴修拉出去。雷克斯的视线已渐渐模糊。在最后的朦胧之中，他隐约听到了巴修的喊叫。“我们不会屈服于帝国！达尔马斯卡的人民一定会永远记得您！”

这个和王子仿佛年纪的少年，在皇宫殿前停止了呼吸。和他一同死去的，还有骑士团的士兵和他们的国王。不久之后，王城的人们听到一条传闻——阿西亚公主由于难以忍受家人相继去世和祖国沦陷的悲痛，以自杀的方式履行了为母亲尽孝的义务。

“和平的道路被阻断，再次展开进攻的帝国军逼近了王都拉巴纳斯塔。达尔马斯卡的命运已定了。抵抗已经没有任何意义。基于已经战败的确切情报，我对拉巴纳斯塔的法兵们发出了这样的倡议。

“真正的爱国者们，请去真像们的，开始祈祷吧。这既是对期望和平的拉米纳斯陛下充满慈悲虔诚的告慰，也是对悲叹祖国败北而自绝生命的阿西亚公主充满虔诚的道歉。”

失去了王座的拉巴纳斯卡，几乎无条件地投降了。哈路姆·恩格尔4世回忆录第13卷（友邦的义务）”

## 第一章 出世

“瓦恩（ヴァン）哥哥，再不快点，就要被人发现了！”“知道了，马上就好。凯茨（ケイツ），你在那边看好了。1、2、3只，很好，全部解决掉！”

在阴暗的下水道里，一名少年挥舞着刀，刀锋闪过之处，一只老鼠应声倒地。他叫瓦恩，今年17岁，是旧王都拉巴纳斯塔众多战争孤儿中的一个。

“瓦恩哥哥好厉害！居然一个人全都解决了！这样的话，出来什么大家伙也不怕呢！说不定，可以和少量里的怪物——奥鲁下了！”旁边的小男孩凯茨兴奋地喊道。

完成了“练习”的瓦恩转身和凯茨走出了下水道，来到了拉巴纳斯塔的街上。街道依然繁华，只是身穿铠甲的帝国士兵往来巡逻，和生活气息格格不入。有两个趾高气扬的帝国兵正在为难一位水果店店主，白果东西不给钱。虽然这样的事情在沦陷区是家常便饭一样的事情，但是被占领地的老百姓只能顺从和忍受吗？

瓦恩和那士兵擦肩而过，和他碰了一下，立即飞奔而去。帝国兵正想教训这个不识相的小鬼几句，却发现自己的钱袋不见了踪影，再抬头看远处的人群，早就连个影子都没有了。

瓦恩得手后摆脱了追赶，正在回头张望，手中的钱袋忽然一口下掉了过去。

“……”一个女孩默默站在他面前。这个与瓦恩年龄相仿的女孩子名叫希奈罗（パンネロ），和瓦恩一样，她也在战争中失去了双亲。

“被抓住可怎么办？大家还要靠着您，你被抓住的话，









不知道！操纵失灵了！”驾驶的女子喊道。这时，飞空艇一头栽了下去。

飞空艇坠落在地下水道里，所幸，三个人都没有受伤。与其说浮力失控，倒不如说……消失了。”女子对飞空艇的坠毁感到命怜。

算了，反正上去也会变成飞空战舰伊夫里特的靶子，从地道走吧。”男人说，“另外……小子，维埃拉族人那么稀奇吗？”

正在端详美兰的瓦恩转过头。“我叫瓦恩。”

男人接着说了下去：“不过，像美兰这样和修顿族一起行动的维埃拉族人确实不多呢。”

对……就不飞上天却从地下水道逃走的空贼一样稀奇。”这位名叫美兰的维埃拉族女子说道。

“空贼？你们是空贼吗？”瓦恩忽然对这句话产生了兴趣。

巴尔弗雷亚（バルフレア）。”男人自报家门，“好啦，小子……哦不，瓦恩，想出去的话，就要听我的。从现在起，我、美兰和你，我们三个人要一起行动。知道了吗？”

不过，我不会把这个给你们。”瓦恩护住了手中

的宝石。巴尔弗雷亚说道。在开始寻找出路前，这两名空贼教会了瓦恩作战指示的方法。

一个人在复杂的水道中一路搜索，向出口摸去。突然，前方传来了打斗的声音。刚才在桥下带领队伍的那名女子一手持长剑，在一个高台的边缘和数名帝国士兵打斗。女子虽然善战，但对方毕竟人多势众，已有被包围的趋势。

“排下来！”瓦恩快步跑到高台下面，向女子喊道。女子见确实情势危急，转身从高台上跳了下来。瓦恩接住了她。

想不到今天能遇到这么多同伴。”美兰说。

真麻烦。”巴尔弗雷亚嘟囔着，和美兰一起赶了过来。四人合力打倒了面前的帝国士兵。

瓦恩问起女子的名字。女子迟疑了一下，说自己叫阿玛利亚（アマリア）。

其他人呢？”阿玛利亚问美兰。美兰默默地摇了摇头。阿玛利亚的脸色沉重下来。

突然，瓦恩手中拿着的宝石发出了光芒，阿玛利亚见状似乎吃了一惊，紧接着显出了愤怒的神情。“这是你偷来的吗？”

瓦恩挡住了宝石。一旁的巴尔弗雷亚嘲讽道：“这个

阿玛利亚不

这名女子身上（下里）

四个ノ

强力怪物。谁ノ

帝国士兵（下里）

前。阿玛利亚（下里）

就这样（下里）

了拉巴纳斯塔（下里）

“说我是盗贼……”阿玛利亚（下里）

巴尔弗雷亚却在一旁低声说：“多

多。”于是，阿玛利亚不再反

对身边的士兵说：“和这些人无

“喂，你……”瓦恩似乎想说什

“不要再用那种口气称呼我

这样一句，转身跟着帝国士兵

恩端详了一眼，也离开

“等一等！”人群外面突然传来

看，只见帝皇罗正试图跑过来，却被

“他只是一时糊涂，请饶恕他”

罗焦急地向士兵们表示

帝皇罗，不好意思，看来下

瓦恩做出轻松的表情对帝皇罗

听到了这句话，一拳把瓦恩

推开护住自己的士兵冲了过

业打

于是，帝国士兵

的皇帝猎人正在那里

“老

忍忍地说道，

牌桌之中，瓦恩

手中还拿着一束

椅子，坐着一个银发的少年。少年

应，只是用空洞的眼神望着

“哥哥，今天我带

哥一直说，非常欣赏这种花的颜色

说看，然而那少年却

“哥哥……”瓦恩

反贼吗？即使是真的，即便

毕

中的花放在银发少年的膝上，谁知，少年的身体就像烟雾一样，渐渐消失了。椅子上只留下了那朵加尔巴那之花，而瓦恩的手中，却多了一枚闪闪发亮的银色戒指。这个少年正是两年前在王城刺杀国王事件中身亡的达尔马斯卡骑士团战士，雷克曼。

双眼。眼前是一个广阔且阴暗的

司，不时有尘土从天花板上抖落下来。瓦恩慢慢站起身，身上被打的地方还在隐隐作痛，不由得呵一口气，谁知，脚踩在一具邦卡族人的尸体上，猛然吓得闪在一边。

可怕，只不过是条丧尸罢了。对什么都大惊小怪，身体会受不了的。”旁边传来了巴尔弗雷亚的声音。“是哪儿？”瓦恩问道。

城也行，实际上是纳尔比那（ナルビナ）要塞的地下设施。到里面走走，有很多人比咱们先来呢。

巴尔弗雷亚答道。

巴尔弗雷亚告诫瓦恩：“别管别人的事。瞧，我们的水只有这些。”巴尔弗雷亚取下腰间的一个皮口袋，“千万别浪费多余的体力。

下牢尽头的一个大空场，恰好看到牙狱中的西克族人正在对邦卡族人进行虐杀。瓦恩忍不住上前用破旗行拖到了一个斗技场般的地方。二个西克族人用棍棒痛打了他。这时巴尔弗雷亚及时出现，和瓦恩一起把西克族人全都打倒了。斗技场四周的囚徒们全都惊惶地拥挤了过来。突然，地下军监处的入口

巴尔弗雷亚和瓦恩也藏到了

的两侧，一个队长模样的

的

ミスト

的

的

シヤ シマスタ



自称法律与秩序捍卫者的一群家伙。而他们的真实身份，是支配帝国的索利德尔家直属的武装亲卫队，帝国军实质上的指挥官。啧啧……比起法官来，他们可更像刽子手呢。不过，这些可怕的家伙为什么会跑到这里来？”

审判官向阶梯下面走去，刚才的队长急忙跟上“将军去哪里？”

“里面的单人房。”审判官简短答道。

“审问的准备已经就绪了。”队长会意。

“小心点走，别让他们发现。”巴尔弗雷亚对瓦恩和关兰说。

“单人房的门被强力魔法锁着，就连我也打不开。”关兰对瓦恩说道。

“让‘他们’帮我们开吧。”巴尔弗雷亚别有深意地设置

“不过，那里真有路吗……”瓦恩还没问完，就被巴尔弗雷亚打断了“相信关兰吧。”

“维埃拉族的感觉是不会出错的。”关兰也说。

三个人找回了原先的装备与物品，向着关兰所指的方向跑去。穿过重重守卫，瓦恩等人悄悄追上了走在前面的审判官。

在阶梯的尽头，一个金发的男子被关在盖牢的吊笼中。审判官走到囚笼前，摘下了沉重的头盔“你醒了，巴修。”

躲在暗处的瓦恩等人清清楚楚地看到了吊笼内外这两个人的面孔，三个人全都震惊不已。囚笼里的人正是本应在两年前就被处以极刑的巴修将军，而更为不可思议的是，囚笼前站着的审判官相貌竟然和巴修毫无二致。

“应该叫我不忍睹，活着也是种羞耻。”巴修头也不抬地回着审判官的话。

“本已经被处刑的你为什么还活着？”审判官似乎以前并不知道巴修还活着的事。

“已经说过好几次了，是恩多尔（オンドール）侯爵掩盖了事实。”

“仅此而已？”

“你去问维因怎么样？”巴修反问道。

审判官眉头一皱，转换了话题“我们捉住了反乱军的重要人物，正准备从拉巴纳斯塔进行移送。一个叫做阿玛利亚的女子，她是什么人？”

巴修沉默了。

“为已经灭亡的国家尽力，真是条忠诚的狗啊。”审判官讽刺道。

“至少比舍弃国家的你强得多！”巴修抬起头大声说道。

审判官的反应出奇地平静“你不是也舍弃了国家吗？我们的祖国……”

说完，审判官带着身边的人离开了，藏在暗处的瓦恩等三人趁机走了进来。

“什么人？”巴修发问。

巴尔弗雷亚没理会巴修，而是走到吊笼边，向着笼子下面的大空洞望去。然后，巴尔弗雷亚转过身问关兰“这里吗？”

“这里始终有魔力的流动，底下一定有通向外面的

“如果不是帝国的人，拜托，请把我

巴尔弗雷亚打断了巴修的话“不和死人打交道是我的主义，特别是暗杀国王的钦犯。”

“不是我！”巴修说。

巴尔弗雷亚回过头“真的？不过，怎样都无所谓。”

“拜托，放我出去！为了达尔马斯卡。”

这时，站在一旁的瓦恩突然满脸惊愕地跳上了吊笼，抓着铁栏大声嚷着“别开玩笑！什么为了达尔马斯卡！一切都是因为你，还不明白吗？死了这么多人，都是因为你！我的哥哥就是你杀死的！”

“别这样！想把他们都叫回来吗！”巴尔弗雷亚急忙阻拦瓦恩。这时，走廊上已经传来了跑步的声音。

“放下去！”关兰说着走向吊笼的控制杆。

“等……”巴尔弗雷亚还没来得及阻止，关兰已经一脚踢开了控制杆，吊笼向着下面的空洞掉了下去。

“距离天空越来越远喽……”巴尔弗雷亚无奈地说着，跳起来抓住了吊笼的吊绳。关兰也跳上了吊笼。等刚才的审判官带人赶回，牢房里已经人去屋空了。

地底深处，巴修艰难地从摔坏的吊笼中爬了出来，可

还没来得及坐下喘口气，就被瓦恩扑过来揪住了。瓦恩正要动手，巴尔弗雷亚一把将他扯在一旁“想干什么，逃出去再说。”

“可是，这家伙……”瓦恩还想反驳。

“那你就打吧，在这里打一輩子。”巴尔弗雷亚冷冷地说。瓦恩低下了头。

巴尔弗雷亚转身对巴修说“能走路吗？大家要逃跑

“为什么连这家伙也！”余怒未消的瓦恩提出异议。

“至少能当挡箭牌来用吧。”巴尔弗雷亚的语气依然十分冷静。

巴修站了起来“我会负责的。”

于是，四个人开始设法从所处的巴尔海姆水道逃向外面。这座地下水道里奇生了会吸收电力的怪物，通路系统失去能源，各处的栅栏门无法开启。大家先修好了系统的保险管，又四处讨伐怪物恢复电源，总算跑到了出口附近，众人这才松了口气。巴修从倒在地上的士兵身边捡起一柄长剑，挥舞了两下。

“不愧是将军阁下啊。”巴尔弗雷亚靠在墙边看着巴修。

“只是个熟练而已。”瓦恩依然对巴修没有好气。

“你的哥哥叫什么名字？”想起瓦恩的话，巴修问道。

“雷克斯。”瓦恩简短地回答。

“是他啊。他现在怎么……”

“死了！”抑制不住心中悲愤的瓦恩喊了起来。

巴修沉默了片刻，语气郑重地说“是吗……看来，把真相说给你听，也是我背负的任务。”

于是，巴修回忆起了两年前在纳尔比那和平条约签订之间中发生的事。

当时，雷克斯自断抵挡追兵，巴修率人冲进了仪式之间。谁知，拉米纳斯国王早已被杀，房间里全是帝国的士兵。巴修被团团包围，尽管进行了顽强抵抗，但终因寡不敌众，触头挨了一剑，最终被俘。然后，刚才在牢房里见到的那个与巴修长得一模一样的审判官出现了——他是巴修的孪生兄弟。只不过，那时他身上穿的不是审判官的铠甲，而是与巴修一模一样的骑士服。这位孪生兄弟只对巴修冷冷地说了一句“国王是个卖国贼”，就让士兵把巴修押了出去……之后在仪式之间里发生的事，巴修一无所知了。从此，巴修就一直身陷囹圄，额头上也多了一条永久的伤痕。

听完巴修的回忆，众人一时无语。虽然瓦恩仍然不相信巴修的话，但是当务之急还是要从这个地方逃出去。在地下水道的尽头，四个人遇到了吸收电力怪物的入口。人奋力打倒了这个怪物，逃出了因震动而崩塌的水道。

由于担心潘奈罗，瓦恩带着一行人从出口外的沙漠返回了拉巴纳斯塔。在城门前，巴尔弗雷亚劝巴修断绝埋名。如今在这里，他毕竟还是一个背叛者。

瓦恩回到王都，想找到潘奈罗，但她并不在米盖罗的店里。于是，瓦恩跑去找达兰。达兰老人听说瓦恩偷出了王宫里的魔石，感到有些惊奇，便拜托瓦恩将一柄剑交给一个叫做阿兹拉斯的人。

在一个戒备森严的小酒馆中，一群战士打扮的人正在对当年巴修暗杀国王的事进行激烈争论，意见不一。忽然，巴修推门走了进来，正在讨论的人们全都惊呆了。原来，屋中的战士们都是想推翻帝国统治，重建达尔马斯卡的反政府军成员，而这位首领正是当年和巴修并肩战斗的沃斯科。反政府军从自治领比尤艾尔巴的领主哈尔姆·恩多尔伯爵处得知了当年国王案件事件的真相，但大家始终半信半疑。即使如今见到巴修，很多人还是不相信，甚至有人怀疑起雷克斯。在门外的瓦恩听到了他们的争论，忍不住冲了进来，说明了一切。众人相信了他的话，于是大家商量营救被捕的阿玛利亚的计划。

## 第四章

要去空中战舰救人的话没有飞空艇是不行的。瓦恩领着巴修找到了砂海亭，见到米盖罗正在和巴尔弗雷亚争执，关兰也坐在一边。原来，潘奈罗被巴加莫南一伙抓走了，目的是要挟巴尔弗雷亚。留下的字条中指名点姓，要巴尔弗雷亚到空中都市比尤艾尔巴的魔石矿换人。

瓦恩和巴修要求巴尔弗雷亚带他们去那里，并且答应把“女神的魔石”给他们。巴尔弗雷亚答应了他们的要求，让众人整顿完毕之后就马上出发。

瓦恩和巴修跟随巴尔弗雷亚和关兰来到了拉巴纳斯塔城外的格纳库，一架华丽潇洒的飞空艇出现在众人面前，瓦恩不禁惊叹了起来。这就是巴尔弗雷亚的飞空艇“修特拉尔号”，看来他是个名副其实的空贼呢。

飞空艇的航迹贯穿云海，飞向了伊巴里斯著名的自治领——空中都市比尤艾尔巴（ビュエルバ）。这座城市因为有盛产浮游魔石的矿，所以悬浮在半空中。街道上的景色蔚为美丽。路斯魔石矿就在城市前面，不过最近那里的产量有点不足。

众人刚到城里，就遇到了一个黑发的小个子少年。这个人自称叫拉蒙（ラモン），服饰华贵，言语有礼，看起来像贵族子弟。他要求大家带他一起去。

路斯魔石矿是伊巴里斯有数的著名矿脉之一。这里的筹备不由帝国军担当，除非有特别许可，否则比尤艾尔巴政府是不允许帝国军进入的。

众人正往里走，突然对面传来了脚步声。大家赶紧躲身在暗处，只见一位身着金甲的审判官和一位贵族打扮的中年人带着随从从矿山深处走出。

这个贵族就是比尤艾尔巴的统治者，哈尔姆·恩多尔4世侯爵。达尔马斯卡投降的时候，就是他以中立立场进行调停的。他向外界宣布了巴修被处决以及公主自杀的消息。看起来，他投靠了帝国。但是也有传言说他在支持反抗军。

穿越复杂的坑道，众人来到了矿山深处。巴加莫南（バガモナン）和他的手下在那里等着他们。瓦恩急忙询问潘奈罗的下落，可巴加莫南说，既然已经达成了诱巴修到比尤艾尔巴的目的，诱饵就不再有用，他们早就把潘奈罗放掉了。

在一番激烈的追逐与逃跑之后，众人在复杂的矿道中甩掉了巴加莫南一伙。来到矿山出口，众人忽然看到恩多尔侯爵和刚才的审判官站在外面，赶紧藏了起来。然而，拉蒙却没有躲藏，径直走向二人。

瓦恩透过墙边的缝隙看到，潘奈罗竟然也站在那里。那个身披金甲的审判官正在对潘奈罗进行讯问“竟然一个人跑进矿山，不会是什么坏家伙们的同伴吧。”

“我已经说过，我是被抓……”潘奈罗想辩解。

“别胡说！”审判官打断了潘奈罗的话。这时，拉蒙走到了审判官和潘奈罗中间，看着审判官说道：“如果一个人进去是不对的，那我也是同罪喽？”然后，拉蒙又转向恩多尔“哈尔姆阁下，您不在乎宅邸中多一名客人吧？”

恩多尔侯爵没有答话，只是干笑了两声。拉蒙拉起潘奈罗的手，回头向着那个审判官说“审判长基斯，今后我会听从你的忠告，和同伴一起行动的。”审判长是审判官中的领袖，力量和权限都与众不同。包括基斯在内，审判长共有五位。

“真是令人困扰。”名叫基斯的审判官叹了口气。

“请多关照，潘奈罗！”脸上带着笑容的拉蒙拉着有些不知所措的潘奈罗走远了。基斯和恩多尔也跟了过去。

“为什么把潘奈罗……”看到了这一切的瓦恩感到有些疑惑，“拉蒙到底在想什么？”

“不是拉蒙。”巴尔弗雷亚走了出来，“拉瑟·法尔纳斯·索利德尔（ラーサー），皇帝的第四子，维因的弟弟。”

“什么？”瓦恩感到有些震惊。“那家伙……”

“不要紧。”关兰在一边开了口，“他很爱护女孩子的。”

“关兰看男人的眼光很准哦。”巴尔弗雷亚补了一句。

“恩多尔的主邸吗……”巴修在一旁说，“问题是如何接触啊。”

“候爵为反政府武装提供资金是个事实，”巴尔弗雷亚说，“从这个角度想办法吧。”

四个人向山上走去。“候爵在两年前宣布我被处决，现在宣布我还活着的话，候爵的立场就会受到动摇。”巴修说道。

“对于接受候爵资金的反政府组织来说也是个不好的消息呢。”巴尔弗雷亚接了下去，“也就是说，只要把‘巴修还活着’这件事捅出去，那些组织就会找上我们。”

瓦恩自告奋勇去城里散播消息，一传十，十传百，消息很快传遍了比尤艾尔巴。然后，就如同预料的一样，众人被“请”进了恩多尔侯爵的宅邸。侯爵知道他们要去救人，于是故意叫帝国军的人把他们送到了利维亚桑号战舰上。众人来到舰桥，看见大厅正中站着一名女子，正是与

# 「什么是爱国，向强权挑战，还是屈服？」



复杂表情。  
“陛下……”巴修走上前去，迎来的却是阿玛利亚的  
着，巴修！竟然还敢到我的面前来。”

“是不是有点太无礼了？”审判长基斯（キース）悠然地向众人走了过来，“站在你们面前的可是原达尔马斯卡公主——阿西亚·巴纳尔干·达尔马斯卡殿下啊？”

“她是？”听到阿玛利亚的真正身份，瓦恩脸上露出惊讶。巴尔弗雷亚和美兰对视了一眼。

“不过，也没有什么证明身份的的证据就是了。”基斯接着说道，“现在只不过是反乱军的……”

“是解放军。”阿西亚纠正道。但是基斯并不理会“扶政而下为了达尔马斯卡的安宁，希望和旧王族修好，但对于毫无证据就假借王家之名惑乱人心，扰乱治安的人，会无一例外地送上处刑台。”



“谁和旧王族修好！”阿西亚怒视着基斯大声说道“已故的拉米纳斯陛下有东西给你。”一直沉默的巴修面对阿西亚说道，“陛下命令我在发生意外时将它交给阿西亚殿下。那就是达尔马斯卡之证——黄蜂的破片。有了这个，就可以保证殿下王位的正统性，而这个东西放在哪里只有我知道。”

“等等……阿西亚打断了巴修的话，“你杀了父王，为什么还来！我说这……”

“因为那是王室的义务。”巴修冷静地回答。

阿西亚还想说什么，瓦恩在一旁插了进来。“都差不多一点吧，我可不想和你们一起被处死。”

“住口！”阿西亚呵斥瓦恩。瓦恩没再说什么，而是把那块从拉巴纳斯陛下宝物中盗得的宝石掏了出来。见到这块宝石，阿西亚和巴修都愣住了。

“哈哈……”基斯在一旁大笑了起来，“已经准备好啦，这下可行了好人的事。”说着就要上前来拿。阿西亚，却被一边的士兵拉住。

“……”瓦恩一眼，巴尔弗雷亚使了个眼色。

瓦恩把宝石递给了基斯。“说好了，不许处死我们。”

“审判官是法律的执行人。”接过宝石的基斯答非所问地说，“把他们带走，阿西亚殿下带到别的屋里去。”

众人被押走了。基斯自己站在舰桥上，看着手中的宝石。“维尔·米利德，你为什么会对这种东西……”

自恩等人走在被押往监牢的路上，大家当然不想就这样关起来，于是旧帝国的帝国兵发动攻击。就在他们动手的同时，负责押送的队长也倒下。一击，将最后一个士兵打倒在地。原来这个人是沃斯勒。他是泰佐爵的命令发动人。

在沃斯勒的帮助下，一行人在利维亚桑号中顺利行动。终于找到了阿西亚公主被关押的房舍。尽管阿西亚

主脾气再大，也必须先忍耐一时才好。

名字跑了过来。潘奈罗看到瓦恩，不料……又……立刻向瓦恩这边跑去。

对不起，已经没事了。”瓦恩抱住了潘奈罗。另一边，拉瑟大声对众人说道“基斯已经发觉了，快些逃！”然后，拉瑟转向沃斯勒。“你……是阿兹拉斯将军吧。请……成……起来，我……去……夺……飞……”

“你知道我们的身份，收我们走吗？”沃斯勒问道。

拉瑟转

阿西亚殿

去的人。你

在今后你们的行动中，一定还将看到重大的歪曲。所以，请从这里离开，将您越着的歪曲全部公诸于世。我会纠正那些……”

大家谢过拉瑟，正要赶向飞船仓库却看到基斯堵在……手里的破魔石吸收了。众人经过一番激战，总算打退了他。沃斯勒进来告诉众人飞船已经准备好，大家一起冲向了发射台。头盔被打落在地的基斯感受到了破魔石不同寻常的力量，靠在墙边，只

众人抢了一艘运输艇，装成普通出勤的样子，武装艇，飞向了比尤埃尔巴。出发之后，巴修……

……但是佐爵告诉他们，……公主想……没有……普鲁奥……斯的人主教不会承认她是王……系者的

半夜里，阿西亚一个人坐在飞船修特拉尔的驾驶舱，找动着各种操作仪表。突然，身后传来瓦恩的声音“干什么？”吓了一跳的阿西亚转过头来。

“这可是巴尔弗雷亚的飞船。”瓦恩走向阿西亚。

“我要去找‘晓之断片’，另一块王家之证。”阿西亚，继续摆弄着仪表盘，“我知道那东西在哪里，

“瓦恩找我说……”

“已……这是为了死去的人们！为什么非要……”

“我有一个……”

……那巴修……”瓦恩地问道，“再说，怎么能随便偷别人的飞船呢？你还是公……”

“不要再这样唠叨我了！”阿西亚……

……你交给佐爵的。”巴尔……

……阿西亚急忙阻拦……

……”巴修……

……”阿西亚突然大声说道，“请

把我从这里带走吧。

“这样做我能得到什么好处？”巴尔弗雷亚问道。

“属于王冠。”阿西亚一字一顿地说，“‘晓之断片’就存在雷斯沃尔王的墓里。”

听到这句话，巴尔弗雷亚转过头来，眨……“是那个雷斯沃尔王？”

“还有，你的精英兵也会变得更高。”巴修从巴尔弗雷亚的身后走来，“再怎么说，绑架王族都是重罪。”

“难道别人做这件事的功臣也是同罪吧？”巴尔弗雷亚笑道。

巴修走向阿西亚。“我代替沃斯勒和您同行。”阿西亚点了点头。

“瓦恩，你们打算怎么办？”美兰也出现在舱口，身边还跟着潘奈罗。

“去，当然要去了。”瓦恩对美兰说，“别把我们丢在这种地方。”

“那么，我也要去！”潘奈罗一下子跳到了舰上的空位上，看着瓦恩，“我不要再做零零一个人了。”

看着潘奈罗，瓦恩点了点头。“知道了。”

“看来已经决定了，那么，就在佐爵发现之前逃掉吧。”美兰最后走了进来，用手扶着飞船的舵门。“像真正的绑架手……”

## CHAPTER 10

……国首都阿尔凯迪斯的皇宫门前，一……

……加布拉斯从舰桥上走了下来，

直接走进了皇宫的谒见之间。

拉米斯（グラミス）皇帝坐在皇……

……对拉米斯皇帝的加布

开了口。

多拉库罗研究室……

德博士……

来自维人殿下……

的经费援助已……

确认过了。

纳布迪斯毁灭确实与此有关，但指挥那次作战的审判官拉克托下着不明一事却没有查清。

“看来，我古拉米斯也老了。”古拉米斯的表情中带着一丝凄凉，“连自己儿子的行动也没能察觉……”正说着，老皇帝忽然弯下腰，强烈地咳嗽起来。

陛下……

“没关系，治不好了。”皇帝重新坐直了身体。

“继承我的将是谁……元老……怕能力……”

“希望推荐年幼的皇帝……加布拉斯，过去我曾……”

打你的祖父……

“迪斯科共和国已经消失了，现在帝国就是我的祖国。”加布拉斯……

但是，我听说你的兄长不承认帝国的统治，逃亡到了达尔马斯卡。你有没有追随你兄长的意思……

加布拉斯停顿了一下，开口说道。“我已经在追了。我会追上他，把他当作帝王的敌人斩了。”

为了祖国，连兄长也可以斩杀……是吗。”皇帝则对加布拉斯说道，“加布拉斯，你这个地方很好，我就是看上了你的绝情。不过，……成为像你……那样的人。因此，请在背后支持他……”

“陛下的意思是，让我代替拉瑟殿下弄巧双手，充当和议的角色……”

“倒不如说，……皇帝的语气依然缓慢低沉，“请继续监视……”

“谨遵御旨……”

“拜托了，加布拉斯（カブラス）。我啊，……”

再一次看到儿子们相争的情景了……”话未说完，咳嗽起来。加布拉斯静静站在皇帝对面，没有再说一句话。

瓦恩一行人站在沙地上，看着浮在空中的修特拉尔……了隐形装置，庞大的舰身当即消失无踪。要到达雷……

王墓，必须经过西方边境的人少地。要找到“晓之断片”，必须先对付少数的西裔民族烈少族。众人来到了雷斯沃尔王墓。墓前，一只巨大的精灵从天而降。使用从人……

……伊克希罗之实，众人打败了精灵。

在王墓门前的阶梯上，阿西亚说起了雷斯沃尔时代的历史。那时，被众神宠爱的雷斯沃尔王一代重定了伊巴……

……建立了庞大的加尔迪亚联邦。雷……

……这种王族精神传至后世，使安定繁荣持续了数百年。阿尔凯迪亚和罗扎米亚原来都是加尔迪亚联邦的属国，在雷斯沃尔王构筑的和平中孕育起来的……

……都市国家。作为王家血统的证明，雷斯沃尔王……

……留下了三件遗产“夜光的碎片”……

……与纳布拉迪业王……

……的破片”传与达尔马……

……斯卡王……

……而最后的“晓……

……之断片”就封印在此……

……他。一行人做好……

……

……谨慎地……

……王墓中……

……衣密的……

……墓之……

……

……

……

……

……

……



# 「为了向暴政者复仇可以毁灭一个国家吗？」

力，处于这样的环境中，人们的魔力恢复速度会加快，但怪物们的实力也会上升。一行人打倒守护魔神来到墓室深处的火焰回廊，见到了沉睡在这里的上古召唤兽——巨人贝里亚斯。这些召唤兽都是曾经败于众神手下的逆天者之魂，被永久封印在时间的洪流中。它们以魔雾之力为自身躯，拥有无比强大的力量。据说，当年的霍斯沃尔王就是降服了面前这个炎之召唤兽，才获得了众神的承认。在众人的合力之下，贝里亚斯被打败了。召唤兽的形体化作一块召唤水晶，成了众人的仆从。

在回廊尽头的晓天之回廊里，众人见到了供奉在神坛上的晓之断片。沃斯科催促阿西亚上前。阿西亚怀着复杂的心情登上神坛，面前突然出现了拉斯拉的幻像。拉斯拉向着神坛下面走去，阿西亚转身向拉斯拉伸出手，却什么也没有摸到。阿西亚低下头，将双手捧在胸前。“仇，一定会报的。”忽然，阿西亚发现，神坛下的人看到自己的动作后都是一脸茫然，似乎并没有看到幻像，而只有瓦恩一个人，一直目送着拉斯拉的背影消失在走廊深处。

拿到晓之断片的一行人匆匆走出王座，却全都愣在了原地，天空中布满战斗艇，整座王座已经被基斯率领的帝国第八舰队包围了。基斯要求他们把霍斯沃尔的遗产，“神授的破魔石”，也就是晓之断片交出来。这时沃斯科突然露出了他的本来面目，他是基斯派来反抗组织的卧底。基斯告诉公主，他和沃斯科达成协议，只要将晓之断片交给帝国，帝国就可以让阿西亚即位，达尔马斯卡就可以复国了。基斯警告阿西亚，如果她继续反抗，只能导致更多人的牺牲。阿西亚慢慢走上前，把晓之断片交给了基斯，然后痛苦地闭上了眼睛。基斯把晓之断片交给副官，让他测定魔力。在帝国第八舰队的轻巡洋舰“武瓦号”上，沃斯科一边带着瓦恩等人向舰桥里走，一边向阿西亚说着“回到拉巴那斯塔之后，先把殿下仍然活着的秘密公之于众，后乱的事，就让我来和帝国进行交涉好了。我认为，可以利用拉瑟这条线。他是个很明白事理的人，请相信他吧。”

阿西亚突然说“你觉得我还能相信谁？”说完，低下了头默默地走了。

沃斯科半晌无言，然后抬起头，似乎是自言自语地说“为了达尔马斯卡。”

正在这时，走在前面的芙兰忽然感受到了异样的力量。同一时刻，利维亚桑号上的技术士官开始对破魔石进行解析，放有晓之断片的收纳仓被推进了利维亚桑号的动力部。“由于设备不足，只能用本舰的动力对破魔石进行测定。让宝石接触动力机关，观察其反应……”士官进行着报告。

“不用报告过程，看结果就行了。”基斯打断了士官的话。

6900……7000！看不到限界！是神授的破魔石无疑！”利维亚桑号上负责测定的技术士官声音越来越紧张。

“这就是神授的破魔石……简直是神的力量。”基斯赞叹道，“说不定得到它，就能成为第二位霸王。就算不是也行，也……”

“这是……”随着士官惊悚的声音，舰内突然响起了警报。

“怎么了？”基斯忙问。

另一边的西瓦号上，芙兰痛苦地蜷曲在地上，身体周围散发出红色的光芒。一个帝国士兵走过来要拉，却被一种无形的力量弹开老远。

“拉住她！”沃斯科急忙下令，然而，芙兰的力量突然爆发了。瞬间，折断锁链的芙兰一边喊叫，一边以惊人的速度连续将帝国士兵击倒在地，阿西亚赶紧趁机逃走，沃斯科留在了他们前面。“为什么，巴修！如果是你的话，应该能够有奇效吧。”

“所以，我才要反抗。”巴修只回答了一句话。

只过了极短的时间，舰桥上的士兵就被爆发出力量的芙兰全部击倒，而沃斯科也败在了巴修的剑下。

同一时刻，利维亚桑号的动力舱中一片混乱。“功率急速下降，怎么会是负值？浮力无法保持！”士官的声音已经变作了喊叫。

“究竟出了什么事？”基斯喊道。

“是破魔石，它正在吸收舰体的动力。”

“停下来！快给我停下来！”基斯慌忙地下令。

“不好，发生异变！到达限界还有300！是复合崩裂！”转瞬之间，覆盖一切的光芒吞噬了基斯惊愕的面孔。西瓦号上的瓦恩等人仓皇脱出舱跑去。阿西亚跑了几步，

又转回身，朝着远处的巴修和沃斯科。

跪在地上的沃斯科看着站在面前的巴修，艰难地说着“我……我是为了祖国……”

“你所做的一切都是为了祖国。”

“呼……”沃斯科用手撑住地面，脸上露出一丝苦笑。

“急功近利也是事实……也许是我实在太着急，也许是回来得太晚了……我已经无法再待下去了，殿下……拜托你了……”

巴修点了点头，转身跑远了。沃斯科艰难地抬起头，看到天上的天穹逐渐被光芒变成一片雪白。

利维亚桑号的动力部剧烈收缩，整艘战舰都被一个巨大的光球吸了进去。随后，空间中发生了巨大的爆炸，帝国第八舰队霎时间化作一片火海。就在大型战舰纷纷爆炸、熔吞没时，一艘小型战艇在火焰中穿梭而出，冲向碧空。战艇中载着瓦恩等人，巴尔弗雷亚坐在操纵席上，紧张地注视着前方。

“这，这是什么？”瓦恩望着战艇外的黑烟烈火问道。

“是魔雾，魔雾实体化了！”芙兰的声音中多少还带着一丝颤抖。

“看。”希罗罗突然指着窗外。

火光开始渐渐消散，一颗晶莹剔透的宝石飘在空中。

“是晓之断片！”阿西亚喊道。

“法把它拿回来！”巴尔弗雷亚转动了操纵杆。

“战舰利维亚桑号爆炸坠毁，阿尔凯迪亚帝国第八舰队完全被消灭，就在原属皇权帝国政府的时候，我继续抵抗离开了比尤诺尔巴。同时，伊巴里斯各地的反阿尔凯迪亚势力集结起来，组织成解放军。”

在这一时期，返回拉巴那斯塔的阿西亚殿下没有公布自己生有的消息，而是带着晓之断片隐退了起来，这可说是一件奇事。

如果阿西亚殿下出现在民众们的面前，过去我伪称殿下已经自尽的事就会真相大白，这一定会给解放军的结造成障碍。

在当时的状态下，即使宣布达尔马斯卡复活，也一定会被帝国一面粉碎，就算失去了第八舰队，阿尔凯迪亚也依然是强大的军事强国。

——哈尔姆·恩多尔4世回忆录第15卷《雄伏之时》

帝都阿尔凯迪亚的最高权力机构元老院中，古拉木斯皇帝和元老院的成员正围坐在桌前进行秘密会议。

“罗扎利亚帝国的大本营正假借演习的名义集结大军，大概是打算寻找开战的出师之名，对我们进行先制攻击。”

“在如此紧张的时候，失去了利维亚桑舰队真是个沉重的打击。如果现在罗扎利亚打过来，苦战在所难免。导致这种不幸的全部责任，应当由擅自启动舰队的维因来负。”

“维因殿下必须接受制裁，这是元老院的一致意见。陛下，虽然是皇子，也请您给予严厉的处分。”

倾听着元老院的弹劾，古拉木斯皇帝不由得轻轻握紧了双拳。“保护维因还是退位，只能二择其一吗……”

“虽然我们万分痛心，但事实的确如此。”

“不要紧，拉瑟殿下会代替维因殿下，将一切都处理得非常好的。”

“可是，”老皇帝说，“拉瑟太过依赖维因，他还太年幼。”

“不会到什么时候和年幼的，就算现在，他也在准备维因殿下的行动，以非凡的霸气活跃自己的舞台上呢。”

“该不会是谁唆使他的吧。”皇帝话里有话。

“怎么这样说……过去维因殿下不是和断过维因们的非吗？虽然，那时是陛下的旨意……”

皇帝沉默片刻，之后剧烈地咳嗽起来。

“请放心，古拉木斯陛下，在我们元老院的支持下，阿尔凯迪亚帝国一定会太平无事的。”

“好吧。”皇帝抬起了头，“让维因紧急返回帝都。”

阿西亚在山边了望台上凝望着眼前的云海，忽然，她转过头，看到拉斯拉站在面前。拉斯拉向阿西亚伸出了手，手中捧着的正是晓之碎片。阿西亚接过晓之碎片，并用双手把它抱在胸前，紧接着，拉斯拉消失了，瓦恩的身影出现在了远处。

众人围坐在拉巴那斯塔的一个小房间里。这时，已经是利维亚桑号爆炸后的第四天了。

卓纳在拉迪亚王国的首都，也就是拉斯拉王子的故乡。在上次的战争中，发生了原因不明的大爆炸，敌我双方全部被消灭。那个国章也藏有霍斯沃尔王的遗产之一，“夜光的碎片”。

现在看来，只有强大的破魔石才是和帝国军对抗的力量。众人来到了位于大平原上的少数民族加里夫族的聚落，追加拉，见到了部落的最高长老。长老手持晓之断片沉思了许久。阿西亚说明来讨破魔石使用方法的来意，没想到最高长老颇为惊讶。

最高长老对阿西亚说，很久以前，加里夫族从众神手中得到了破魔石，却不会使用，众神在失望之下，将这种力量转交给了霍斯沃尔，最终使修姆族的帝王成就了霸王之业。从那以后，只有继承霍斯沃尔之力的修姆族皇帝才能够使用破魔石。长老还告诉阿西亚，破魔石中的力量需要长年的积累，这块“晓之断片”刚刚释放了所有力量，等它能够再次使用，大概要阿西亚成年的时候了。

得到无比失望的阿西亚低头不语，一位少年忽然从远处走来。众人回过头来，发现来者正是拉瑟。一行人当晚宿在了加里夫族的部落中。深夜里，阿西亚一个人直对部落里的火堆出神，回想着白天与拉瑟的对话。那时，拉瑟突然对阿西亚发出了请求。

“到普鲁鲁木鲁斯去？”听到拉瑟的打算，阿西亚有些吃惊。

“对，明天出发。”拉瑟简短而有力地回答，“虽然本来预定有人来接我，但我不想浪费这次相遇的机会。为了防止大战爆发，请把你的力量借给我。”

“大战……？”阿西亚没有听懂。

“恩多尔伯爵为对抗我帝国组织了反乱军——对不起，是解放军。你应该有所耳闻吧？但是，如果现在他付诸行动就麻烦了……罗扎利亚帝国把‘协助解放军’当成了出师的大义名分，向我国发出了宣战布告。两个帝国即将变成全面战争。”

阿西亚静静地听着。

“所以，我们要到普鲁鲁木鲁斯去。如果得到了大主教阿纳斯塔西斯的承认，你就能正式继承王位，宣布达尔马斯卡王国复活了。之后，请你以女王的身份，宣布和阿尔凯迪亚结成友好同盟，阻止恩多尔伯爵！”

“……友好……？”阿西亚的语气中充满了震惊，“不要信口胡说了，你们自己进攻过来，夺走了我们的一切，却这样问一笔勾销吗？”

“成为战场的将是达尔马斯卡。”拉瑟的语气越来越坚定，“你想让达尔马斯卡成为第二个纳布迪斯吗？哥哥手里有破魔石。”

阿西亚愣住了，随后带着痛苦的表情低下了头。

“对不起，我知道这是个无理的请求。不过，我已经想不出其它不需要流血的方法了。如果不相信我，就请把我当人质吧。”

阿西亚低下了头。憎恶也好，希望报仇也好，心中的怨恨不断膨胀，但是，前方的道路却完全看不见，只会发觉自己什么也办不到，心中变得无比空虚。现在大等要做的，是放自己的私人恩怨，保护更多无辜人民的生命，而且有拉瑟这样的主子，希望还是有的。

第二天清晨，众人站在加里夫族部落的大门外，准备一走到神都普鲁鲁木鲁斯去。要去神都的话，必须穿越格尔鲁鲁大森林，然而，森林中张开的结界阻挡了众人的去路。芙兰说，这片森林只在批准她，要过去，只能到维

德尔托之里是芙兰的故乡，但是现在，她只是个不请自来的客人。芙兰打开了通向艾尔托之里的通路，并且告诉瓦恩，一个叫做缪琳的孩子或许可以帮助他们。

如同芙兰所说的一样，来到德尔托之里的众人并没有受到欢迎。刚进村落不久，大家就被一言不发的村民包围了。维拉拉的首领尤蒂（ユ－テ）告诉他们，缪琳离开森林向西去了，正在寻求“铁”的修姆族的“地窖”中彷徨。

她说的地方是森林西面的海亭（ヘネ）魔石矿。搜索之中，众人在矿道深处见到了缪琳的身影，但她看到众人后却立刻跑掉了。感到缪琳有些不对劲的众人一路追去，见到的却是一个强大的怪物。战胜怪物后，步履蹒跚的缪琳从角落中走了出来。芙兰刚要上前，却猛然看到缪琳手中拿着一块人造破魔石。这时，破魔石从缪琳的手中滑落在了地上，摔成了碎片。紧接着，一道黑影从缪琳背后飞走，缪琳随即昏倒在地上。





尤蒂把解开森林结界的护符交给

多蒂斯，多蒂斯

她已经不再是维因拉，不希望维琳也变成她那样，连森林之声也无法听到。失望的维琳哭着跑掉了。

在分别的时候，芙兰问尤蒂“我有一个请求。请替我听一听森林的声音。森林是否在憎恨着我？”

片刻之后，尤蒂答道“森林只是对离开了的你感到怀念。”

“即使是骗我，我也很高兴。”芙兰想转身离开。

“注意。”尤蒂忽然补充道，“森林憎恨着夺走你的修姆族人。”

“现在的我与修姆一样。对吧？”芙兰回过头，“再见了，姐姐……”

“再见了，姐姐……”

穿越森林中的结界，众人来到了神都普鲁奥米里斯。在晨曦的光明之间里，大家见到了大主教阿纳斯塔西斯。脸上布满皱纹的大主教紧闭双眼，肃穆的神情中透着威严。然而这个

地方却有一位与庄严肃穆气氛不甚搭调的人——一个皮肤黝黑，戴着墨镜，看起来像个花花公子的家伙。他是罗扎利亚帝国的王子阿尔希德·玛尔加拉斯（アルシード），在和解放军达成协议之后，来请阿西公主合作对付阿尔凯迪亚帝国的。拉瑟告诉他，达尔马斯卡要与帝国和解，但阿尔希德却告诉他们一个令人震惊的消息：阿尔凯迪亚的古拉卡斯皇帝已经被暗杀了！

帝都阿尔凯迪斯的皇宫中，加布拉斯匆匆走向走廊尽头的谒见之间。路上，只见一群帝国士兵正将元老院的成员押向宫外。谒见之间中，加布拉斯眼前出现的是一幅令人震惊的景象。元老院首席古雷戈罗斯倒在一滩血泊之中，维因王子和另外三名审判长——扎尔贾巴斯（ザルガバス）、多蒂斯（ドーレス）和贝尔加（ヴェルガー）站在四周。王座上依然坐着格拉米斯皇帝，然而，皇帝双目低垂，头部偏向一边，已经停止了呼吸。

“你说这是元老院干的？”审判长中唯一的女性——多蒂斯正怒气冲冲地质问维因。

“主谋是元老院的议长古雷戈罗斯，他已经承认弑杀陛下，并立即自杀身亡了。”维因回答。

“元老院的大部分成员都是共犯。”体形彪悍，以武力著称的审判长贝尔加插嘴道。

“因此议会的权限已经即时被中止，”维因继续说道，“我将作为临时裁决者负责事态的收拾。”

加布拉斯站在门口，缓缓摘下头盔。

“不要装蒜了！”多蒂斯对维因喊道，“你以为我看不出真正的背叛者吗！”

“你说得太过分了，多蒂斯！”向来沉稳忠诚的审判长贝尔贾巴斯出言制止。

“扎尔贾巴斯！连你也跟着一起演这出戏吗？”多蒂斯转身怒视着扎尔贾巴斯。

扎尔贾巴斯声音低沉地说“罗扎里亚的侵略已经迫

近，现在我们必须依靠维因殿下的力量。”

多蒂斯愤怒地扭过头去。

维因在王座前踱了两步“索利德尔只剩下我和拉瑟了。”

“难不成你想连拉瑟殿下也……”多蒂斯的目光紧盯着维因。突然，多蒂斯猛地拔出佩剑，剑锋直指维因。“我以律法守护者——审判长的名义宣告，现在要将你拘禁起来！”

谁知这时，贝尔加的剑突然搭在了多蒂斯的剑间。

“指名维因殿下担任临时裁决者的是掌管法律的治安总局。”贝尔加说道，“明白了吗？多蒂斯，就在你拔剑指向维因殿下的一瞬间，你已经触犯了法律。”

“你也是同伙吗……”多蒂斯沉重地说。突然，多蒂斯猛然转身，一剑向贝尔加斩去。然而，令多蒂斯没有想到的是，贝尔加只用一只左手就轻轻挡住了疾砍而来的剑身。紧接着，贝尔加的左手放开剑身，猛地抓住多蒂斯的头部，把这位同样身着重甲的审判官单手举到了空中，又狠狠地摔到地上。

“你……那种力量……”倒在地上的多蒂斯艰难地说。“哈……”贝尔加的脸上显露出一种狂妄的笑容。

一直静静地看事态发展的维因转向站在旁边的扎尔贾巴斯“扎尔贾巴斯，我把亚历山大号给你，你和贝尔加一起去把拉瑟带回来。”

“是。”扎尔贾巴斯领命，转身刚要走，加布拉斯迎了上来。

“阁下，保护拉瑟殿下的任务请交给我。”加布拉斯对维因说。

“不监视着我好吗？”维因用冰冷的语气说，“你似乎一直在暗中探听各种情报，并报告给格拉米斯陛下。”

“那是……”加布拉斯想辩解，

“你只是先皇陛下的一条狗而已。”维因打断了加布拉斯的话，“如果现在想换主人的话……对了，就尽到你作为审判长的职责吧。”

维因的目光扫向倒在一边的多蒂斯。加布拉斯转过头看着多蒂斯，暂时陷入了沉默。

“……”维因下令。

扎尔贾巴斯在一旁劝诫道。

维因没有说话。加布拉斯转过身，一步一步地走到了多蒂斯身边，蹲下身来，慢慢捡起了多蒂斯掉落在地

上的剑。“没关系……动手吧……”多蒂斯看着依然带着犹豫的加布拉斯说，“活下去……保护……拉瑟殿下……拜托了……”

“对不起……”加布拉斯低声说，随后将手中的利刃刺进了多蒂斯的身体。

维因转过身，走到已经死去的格拉米斯身边，将老国王手垂在王座旁的右手放在他的膝上，静静地说话。

“一切都为了索利德尔。”

这样一来，形势就完全不同了。如果是格拉米斯皇帝的話，确实可能会以回避战争为优先，可现在的对手是维因·索利德尔。他一定会宣布公主是假冒的，对解放军形成挑衅。维因渴望战争。而且，更麻烦的是，他是个军事天才。如果众人露布，维因就会挑起战乱，他自己则将成为名垂青史的胜利者。帝国军已经在整备全军，准备开战。维因直属的西方军进入临战态势，新设立的第12舰队已经出发，驻扎在本国的第1舰队即将完成对战舰艇丁的改装，原属凯普昂派遗军的第2舰队会弥补第8舰队的空缺。他们的王牌就是破魔石。

为了获得比破魔石更强大的力量大家必须越过帕拉米亚大峡谷，到米利阿姆遗迹，远古霸主雷斯沃尔（レスウオル）托付给当时大主教的力量——能粉碎破魔石的“霸王之剑”，就在那里。

在米利阿姆遗迹中，众人降服了传承自雷斯沃尔的第二只召唤兽——背德皇帝玛基乌斯，来到了供奉霸王之剑的“霸者之间”。面对封印在巨大法阵中的霸王之剑，阿西娅手中的暗之断片忽然放出了蓝色的光芒。与这种光芒形成共鸣，霸王之剑从法阵中脱落而出。

众人赶回了神都普鲁奥米里斯，谁知眼前看到的却是片遭受洗劫后的凄惨景象。当瓦恩和阿西娅走进光明之时的时候，看到的却是倒在地上的阿纳斯塔西斯，而手持利刃站在大主教遗体前面的，正是审判长贝尔加。因为大主教不肯吐露剑的下落，他竟然唆使部下血洗了这座宗教圣地，众多教徒和避难百姓也不能幸免。贝尔加向着众人走来，背后隐隐浮现出与维琳那时一样的魔影，身上也开始散发出青绿色的光芒。那是人造破魔石是人类的力量，面对全身被狂气缠绕的贝尔加，众人只得选择战斗。

番激战之后，贝尔加终于被打败了。失去了控制的破魔石之力爆发出来，贝尔加颓然倒在了地上。

这时躲起来的阿尔希德王子又出现了。他告诉大家，拉瑟被帝国军的人带走了。他还请求阿西娅去罗扎利亚救援，但是她拒绝了。阿西娅准备用霸王之剑消灭帝国军的动力——黄昏之碎片。它就在帝都阿尔凯迪斯的多拉库罗研究所里。

一行人长途跋涉，经过莫斯瑞拉山地和萨利卡树林，来到了佛恩海岸。首次看到大海的瓦恩兴奋不已。阿西娅不习惯在沙上行走，绊了一下，被巴尔弗雷亚扶住。

“为什么要到帝都去？”巴尔弗雷亚问阿西娅。

“因为……要封住破魔石。”阿西娅的声音中带着犹豫。

“不是想‘夺回来’吗？”巴尔弗雷亚的语气加重了。

“啊……”阿西娅无言以对。

“想用石头的力量复兴达尔马斯卡……对吧。虽然你的心情我明白，但为什么每个人都……”巴尔弗雷亚摇了摇头。

阿西娅沉默了片刻，回头看着巴尔弗雷亚说“我渴望力量，我被破魔石所迷惑……你是想这样说吗？”

“我知道这样一个人。”巴尔弗雷亚走过阿西娅的身边，走向大海的方向“完全沉浸在破魔石之中，抛弃了其它所有事情，整天不明不白地自言自语，什么发迪斯还是贝涅斯的……算了，这无所谓。总之，他把一切都当成了研究破魔石的垫脚石，开发飞空艇，开发兵器，还硬要我去当审判官……”

跟在巴尔弗雷亚后面的阿西娅停住了脚步“你是……审判官？”

“应该说是‘被隐藏的痛苦过去’。”巴尔弗雷亚走到了海边，叉起了腰，“我立刻就逃掉了。既是从审判官的义务中逃开，也是从那家伙身边逃开。希德穆法斯·迪姆·布兰扎，也就是多拉库罗研究所的希德（シド）博士。他被破魔石夺去了心灵，变得不再是他……也不再是我的父亲了。”

巴尔弗雷亚回过头来看看阿西娅“你可不要变成他那样啊。”

阿西娅不知道说什么才好。

巴尔弗雷亚又把头转了回去“我逃掉了，因为我看不到被石头附身的他。逃出来后，我以为已经获得自由，却在毫不知情的状况下跑去偷黄昏的碎片，遇见了你，跑到了这里。结果，我还是没能逃掉，所以，我要让它结束。我不想再被过去所束缚。”

阿西娅走到巴尔弗雷亚的身边，低下了头“斩断过去就能……获得自由吗……”

“斩断过去就能……”

众人穿越塞普地下宫殿和阿尔凯迪斯旧市街，来到了帝都阿尔凯迪斯（アルケイデイス）。这里分为下层和上层两个不同的地区。经过一番周折，众人设法潜入了多拉库罗研究所。谁知，研究所内却是一副已经遭到袭击的模样。警戒兵被打倒了很多，很多设施也被翻得一片狼藉。巴修和巴尔弗雷亚认为，可能有什么想寻找破魔石的人赶到了前面。

一行人好不容易摆脱追兵来到了较高楼层，谁知刚一走出升降梯，一道黑影突然向巴修袭来。巴修急忙闪身架住了袭击者的臂膀，这才看清来者是一个身着盗贼服装的男人。他叫雷德斯，是为解放军提供帮助的人。

在研究所的深处，众人与希德一场恶战。落败的希德告诉公主，到吉尔贝根可以拿到新的破魔石，而他会到那里去。

“在苛刻的索身行动中，元老院完全解体，维因·索利德尔掌管了整个帝国的政权。

这次事件虽然让帝国的国家机构出现了一些混乱，但也使军队的士气进一步提高。审判官们的统治和罗扎里亚帝国的威胁使两国将兵们达成了空前的团结。另一边，我们解放军正在边境空境蓄积力量，准备应付即将到来的决战。

为定伊巴里斯时代命运的一战已经迫近了。

——哈尔姆·恩多尔4世回忆录第17章《黄昏与黎明》”

众人在经过休整之后，穿越充满幻象的幻妖之森，到了古代都市吉尔贝根。在古代都市的深处，众人看到了一个巨大的水晶体。沉睡在古代都市中的神灵告诉阿西娅只要找到绝海之塔中的“天阳之茧”，就可以得到新的破魔石。以前的破魔石只是从那上面剥落的碎片而已。它们还告诉阿西娅，贝涅斯本是它们中的一员，后来为了证明人类的力量，从而反叛到帝国一侧，帮他们制造“人造破魔石”。众神将“契约之剑”授予公主，让她拿着真正的破魔石，给予帝国灭亡的惩罚。人类总是让历史发生混乱，



在过于短暂的生命中焦虑不安，被无聊的欲望所缠绕，在不断重复错误的过程中走向灭亡。如果神灵不去引导人类的子民并时时给予他们惩罚，伊巴里斯世界早就灭亡了。不灭之神有引导历史走向正确方向的义务，被神灵选中的人，有对阻挠历史走向正确方向的人施以惩罚的义务。现在公主就是那个被选中的人，她的义务是向夺走她国家的人复仇，成为救国的圣女。

阿西亚等人决定前往绝海之塔——位于利多尔阿纳摩布附近的大灯台。雷迪斯把一块在多拉库罗研究所找到的新型飞空石给了巴尔弗雷亚，让他装在修特拉尔号上，这样，修特拉尔号就可以飞越亚克托地区了。同时，雷迪斯希望众人同行。当阿西亚问及他的理由时，雷迪斯只说，变成一片死寂的纳布迪斯是他难以忘怀的地方。

在强化飞空艇的帮助下，众人来到了大灯台。  
“喂，瓦恩。”巴尔弗雷亚对瓦恩说，“万一我有什么意外，修特拉尔就交给你了。”

“万一……什么意外？”瓦恩追问

“各种原因吧……谁让我是主人公呢。回头教你操纵飞空艇的方法吧。”巴尔弗雷亚头也不回地向大灯台走去。

众人经过雷迪斯王设下的重重试炼，降服召唤魔兽修马利姆，来到了灯台的顶端，找到了太阳之茧。这时候，拉斯拉的灵魂又出现了。

“我能打破魔石……毁灭帝国吗？”阿西亚大声向着

拉斯拉对阿西亚伸出了手。

“破坏是你的愿望吗？”阿西亚继续问道，“我的义

“为什么发问？伸出手去就可以了！”声音突然在阿西亚耳边响起。众人急忙回头，从两期望向漆黑如墨，席卷着狂风的夜空，只见一个黑影手持两柄长剑，巍然地站在那里。

“那是给予你的复仇之刃，你要用它为父报仇！”黑影逐渐逼近。当看清来者的真面目时，阿西亚猛然愣住了。

“对，就是我，化成巴修奈达尔马斯卡王的正是我。对于杀你父亲的我，你能够不来复仇吗？”从黑暗中走出的，正是巴修的兄弟——审判长加布拉斯。

“你！”阿西亚刚说了这一句，瓦恩突然跑上前去，脸上充满了愤怒。“就是你把哥哥

“杀国国王，灭亡国家的凶手就站在你的面前！”加布拉斯把手中的两柄长剑组合成了一柄双刃长刀。

“锵——”霸王之剑从阿西亚手中落在了地上。阿西亚双手握紧了契约之剑，怒视着加布拉斯。

“对，这样才对！”加布拉斯面对瓦恩举起了长刀，“憎恨吧！拿起武器！洗雪战死者们的怨恨！”

长刀直劈而下，却被一对弯刀阻挡了锋芒——雷迪斯用手中的兵力稳稳地挡下了加布拉斯的攻击。

“过去，曾经有一位审判长。”雷迪斯重新抬起了头，“那个男人在不明原由的情况下发动了从纳布拉迪亚夺取的‘夜光的碎片’，把整座纳布迪斯城变成了平地。而实际上，那只是希德为了测试破魔石威力所进行的一次‘实验’。两年前，男人发誓要将那种危险的力量彻底封印。因此，他舍弃了审判长的铠甲，也舍弃了自己的名字——”

看到雷迪斯的真孔，加布拉斯后退了两步。“审判长·捷克斯（ゼクト）！”

“好久不见了，加布拉斯！”雷迪斯用身躯挡在阿西亚和瓦恩的前面，对阿西亚说道，“伸出手吧，阿西亚公主。不过，你应该抓住的是超越复仇与憎恨的东西，像我和加布拉斯这种被仅仅束缚住的人本所无法触及的东西！”

加布拉斯和雷迪斯猛然引刀相向，加布拉斯把雷迪斯弹了出去。

“无论怎样抵抗，人也无法从过去中逃离！”加布拉斯指着倒在地上的雷迪斯喊道，“这个男人不是已经证明了吗！来！对过去宣战，完成复仇吧！那是死者们的愿望！”

阿西亚无助地转过脸，望着拉斯拉的幻像。瓦恩捡起了雷迪斯落在地上的刀，愤怒地望着加布拉斯。突然，阿西亚和瓦恩同时转回头，目光在不经意间重合，两人都怔了一下，表情从无助和愤怒渐渐转化成了沉默。

拉斯拉的幻像向着阿西亚张开了双臂。阿西亚看着幻像，慢慢地开了口。“拉斯拉，我相信你。你……不是一个这样的人！”

契约之剑指向了拉斯拉的幻影，幻影瞬间变得模糊了。

“那个人……已经不存在了。”阿西亚低下了头。

“阿西亚·巴纳尔十·达尔马斯卡！”幻影中突然传出了神的声音，“你是用我们的破魔石将历史导向正途的。”

又是一刻，幻影完全消失了。

“我不是什么圣女。”阿西亚喊道。

“阿西亚……”瓦恩静静注视着阿西亚的背影。

“在漫长的历史中，达尔马斯卡一次也没有使用过黄金的破片，是因为即使受苦也不求助于宝石的人们所构成的国家。我听说过的，是这样的达尔马斯卡。”阿西亚松开手，契约之剑掉落在地上，“依靠石头就等于背叛。”

阿西亚回过头来，坚定地说：“我要粉碎太阳之茧，舍弃破魔石！”

“不想费力了吗？”加布拉斯追问道，“天国的惩罚怎么办？死者的怨恨又怎么办！”

“不对。”瓦恩在一旁说道。

加布拉斯扭过了头。

“什么也不会变。哥哥的怨恨根本不可能洗雪。因为，哥哥已经……不存在了！”

阿西亚也转过身来。“即使有力也不会改变什么，所以，已经

阿西亚把破魔石的碎片扔到了加布拉斯的脚下。

“这……”加布拉斯的声音中有了一丝犹豫，“但是，没有力量就什么也做不成，什么人也保护不了！”

“那么，就让我来守护吧。”巴修站到了加布拉斯的前面。

“哈！守护？你吗？”加布拉斯愤怒了，“就凭巴修和达尔马斯卡都没有守住，在这里忍辱偷生的你吗？你也不该多该是时候觉悟了，越要守护的东西越守不住！”

加布拉斯挥刀冲向众人。然而他最终还是战败了。这时候，希德又一次出现。他将破魔石的碎片抛向太阳之茧，企图使所有魔石全部释放出来，让帝国舰队吸收。这个以战胜众神为执念的狂人最终还是被大宰击败，化成了幻影。

这时，太阳之茧的鼓动越来越剧烈。瓦恩向阿西亚喊道：“阿西亚！剑！快阻止它！”

阿西亚和瓦恩分别举着霸王之剑和契约之剑冲向前去，可魔石的释放过于剧烈，二人根本无法前进。突然，雷迪斯挡在了阿西亚的前面。

“赶紧退走吧，已经越过临界点，开始融合崩溃了。规模大概是利维亚桑号时的几千倍。”雷迪斯从阿西亚手中拿过了霸王之剑，双手举起，平静地说：“这是我对纳布迪斯赎罪。”

“喂……”瓦恩发觉不妙，想出言阻止，可雷迪斯已经向着太阳之茧猛冲过去，折到臂下。然而，茧的抵抗之力却阻挡了霸王之剑的锐刃。

“雷迪斯，不行啊！”瓦恩大声叫道。然而，雷迪斯却突然向着太阳之茧发出一声怒吼。

“不要小看了一审判长的力量！”

雷迪斯拼尽全力的一击砍中了太阳之茧，整座灯台瞬间被爆炸的光芒所覆盖。就在眼前的一切即将消失在光芒中的瞬间，瓦恩看到，雷迪斯的脸上露出了一丝满足的笑容。

由于雷迪斯的舍身，众人成功脱出了大灯台。然而，回到港町之后，众人得到的却是阿尔弗雷德带来的坏消息，由于罗扎里亚主战派的暗中活动，一部分罗扎利亚士兵为了阿西亚战名，渗透到了恩多尔伯爵组织的解放军中，听候伯爵的命令，擅自攻击阿尔凯迪的部队。伯爵迫不得已，只得正式宣战，整场大战已经打响了，而交锋的战场，正是达尔马斯卡。维因虽然失去了破魔石，却出动了另一张王牌——空中要塞巴哈姆特（バハムート）。这艘超巨型战舰吸收了希德从太阳之茧中释放出的魔石，具有超乎寻常的力量，并由维因亲自指挥。如果解放军和罗扎里亚兵在不了解情况的状态下开战，一定会全军覆没。

“阻止巴哈姆特，守护达尔马斯卡！”听完阿尔弗雷德的话后，阿西亚坚定地说出了这句话，“这是我……”

“是我们的工作。”瓦恩从阿西亚身后走过来说。

“守护我们的城市吧。”如今罗也站到了阿西亚的身边，阿西亚点点头，脸上露出了从容的微笑。

空中要塞巴哈姆特号的舰桥上，维因和拉瑟并肩而立。维因面无表情地注视着前方，拉瑟则带着沉重的表情注视着维因。

前方传来了主炮准备发射的讯息，而巴哈姆特面对的自标，是几艘已经完全沉默的解放军战舰。

“请停止发射！”拉瑟请求维因，“他们已经投降了！”

这个场面是难得的供品，他在那个世界也会看着的吧。”维因转过头，看着空无一人的身边。“对吧，贝涅

“主炮发射准备完成！”士官报告道。

“哥哥！”拉瑟喊道。

“发射。”维因连看都不看拉瑟一眼。

巴哈姆特主炮中射出的魔雾光束轻松穿透了一艘解放军的战舰。只一瞬间，这艘战舰就如同利维亚桑号一样，在一个大火球中彻底消失了。

“为什么……”拉瑟扶在栏杆上，脸上显出了痛苦的表情。

“知道投降也没用的话，反乱军就会拼死作战了。”维因说道，“我们就可以对他们近入予以痛击——在拉巴纳斯塔人们的眼前。”

“这样的话，人们都会憎恨哥哥。”拉瑟低着头说。

“纵容他们的话，他们会再次作乱的。”维因闭上了眼睛。

“我不这样认为。”拉瑟抬起头，直视维因，“人们应该携手共创未来。你是……错的！”

“那么，”维因转过头来，冷冷地对拉瑟说，“你有什么办法得到能纠正我的力量吧！”

“确认反乱军舰队主力！”报告又一次传递上来。

“听好！”维因一声令下，舰内的将官们全都转过身来，立正站好。

“这是我们构筑历史的第一步！大家请各尽职责，彻底歼灭反乱军的部队！阿尔凯迪亚万岁！”

恩多尔伯爵指挥着主力与帝国军顽强地战斗，但是在巴哈姆特压倒性的火力之下，解放军陷入了苦战。突然，一艘高速飞空艇穿越战线向着巴哈姆特疾驶而去，这艘飞空艇正是修特拉尔。

“叔父，是我！”恩多尔旗舰的舰桥里传出了阿西亚的声音，“我们要替入巴哈姆特，阻止维因！”

“太乱来了！”恩多尔用严厉的声音说，“殿下的职责是在战后。”

“要是在这里输掉，那就没有战后了！”阿西亚说，“请求火力支援！”

“不行！”恩多尔依然不松口。忽然，通话器里传出了拉瑟的声音。

“我是拉瑟！我也一起去！”

“拉瑟？”恩多尔迟疑了一下，“是吗，以他为人质……”

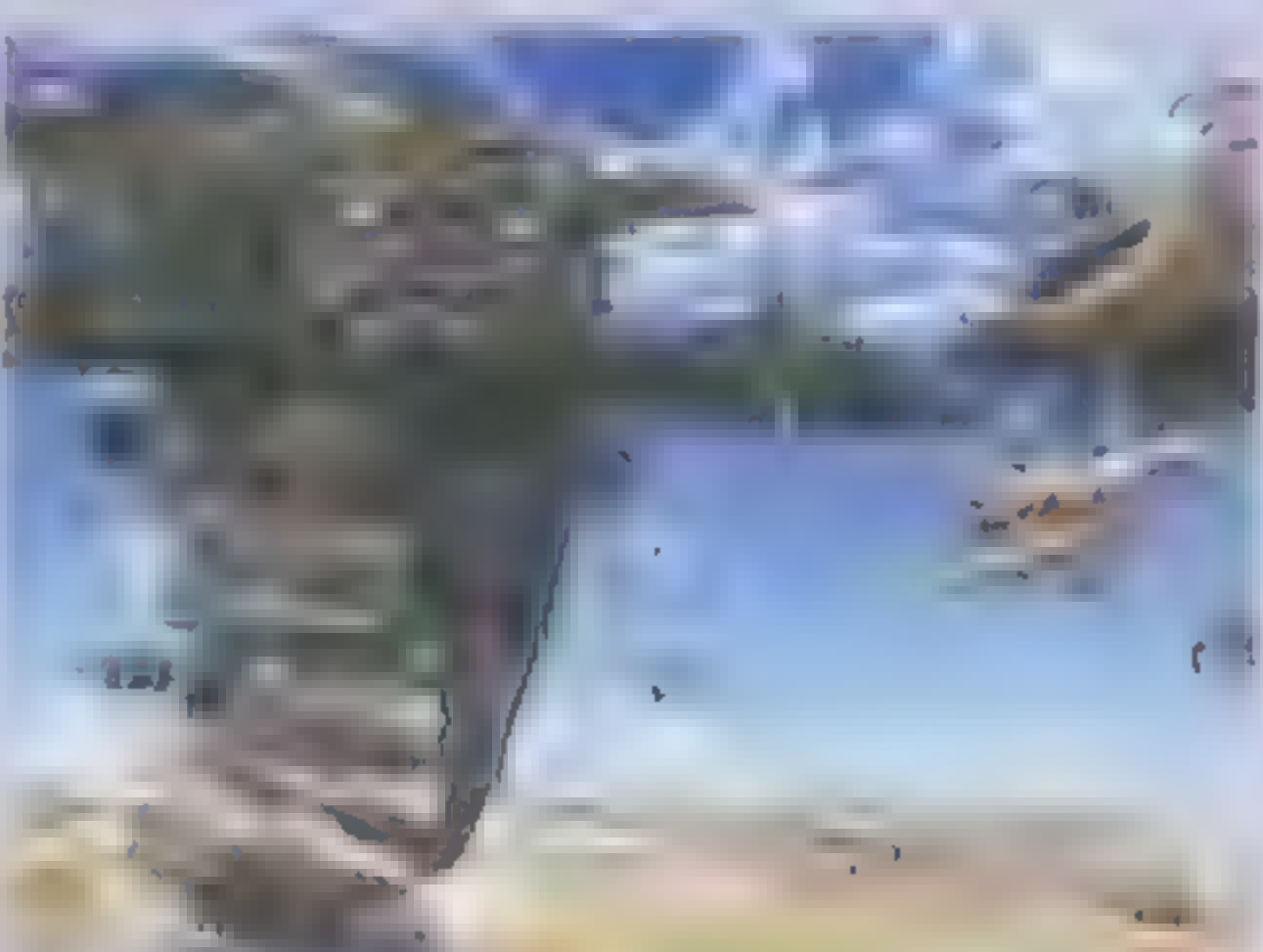
“不，叔父！”阿西亚喊道，“他会和我们一起与维因作战。”

拉瑟的声音又响起来。“请交给我们吧！”

沉思片刻，恩多尔说：“明白了，我会把赌注押在你们二人身上！”

修特拉尔号里，阿西亚和手里拿着受声器的瓦恩相视一笑。

在巴尔弗雷亚非凡的操纵技术下，修特拉尔躲过了火力网，成功停靠在巴哈姆特的舰体上。一行人潜进了这座空中要塞。



阿西亚认为，只打倒维因一个人就能结束战斗，没必要多做杀戮。于是众人开始寻找要塞的指令塔。正寻找间，要塞发生了剧烈的摇晃。众人知道，是解放军的攻击奏效了。

在通向主舰桥的路上，众人意外地遇到了加布拉斯。

「我选择放弃，人民的生命比成为圣女更重要」



不过，现在就像只野狗。”加布拉斯用凄凉的声音说，“也许这就是向毁灭了我们祖国的帝国拖尾乞怜反应。”

“下辈子再折磨自己了。”巴修对加布拉斯说。

己。你不是也在这里，一心守护着拉瑟吗？”

“什口你夺取了我的一切”听不进巴修举起了手中的剑，“我不能原谅舍弃了一生的你，我刺下那里只有这一个了！越想守护的东西越守不住，不是吗？”



巴修用严肃的声音说道：“把这个司理人的职责”

来了。战败的加布拉斯看着巴修，声音中有力了吗？”

我还是要问你！”巴修说道，“不是吗，诺亚？”加布拉斯一下子跪在了地上。“我已经没有内用那个名字的职责了。”

“活下去。”巴修说，“抵抗就行就可以了”

在巴哈姆特的最上层，众人终于见到了维因！就在关键时刻突然变脸，与大家一起加入了反抗维因的战斗！维因亦手空拳，但战斗力依然超出了大家的想象。经过一番苦战，他总算被打倒了。就在这时，他体内的人造破魔石爆发了。维因释放出魔雾的力量，要把以魔雾之力具现化的魔剑从空中飞了下来，飞翔在已经发生异变的维因身边。

以魔雾之力发动进攻的维因比刚才更难对付，然而在加布拉斯的加持下，众人最终还是打败了他。看着气势已经衰落的维因，加布拉斯举剑冲了过去，无刃刺进了维因的胸膛。

然而，维因并没有倒下。一柄魔雾之剑飞了过来，击碎了加布拉斯的左侧的半边头盔。

加布拉斯艰难地回过头来凝视着维因，双手依然紧握着剑柄。“就算是野狗，也有自己的尊严”

维因举起全身之力，猛地把加布拉斯打飞出去。巴修，抱起头盔已经掉落的加布拉斯。

加布拉斯艰难地对巴修说着

“维因会死”巴修紧紧地抱起以极快的速度飞向巴修和加布拉斯。就在二人即将被击中时，剑突然停住了。维因失声，然后，当他看到面前发生的事时，不禁大惊失色。

拉瑟手中握着一块蓝色的人造破魔石挡在巴修和加布拉斯面前。魔雾的力量被破魔石吸收，魔剑霎时消失无踪。同时，吸收了魔雾的破魔石也变成碎片，散落在了地面上。维因看着用坚定神情盯着自己的拉瑟，不禁向后倒退了一步。这时，瓦恩看准机会，捡起加布拉斯掉在地上的剑，突然冲向维因，一击把他从指令台上打了下去。

走上，瓦恩和巴修

瓦恩挡了下手。巴修了数秒钟

就消失了，瓦恩、巴尔弗雷亚和芙兰向外跑去。

加布拉斯躺在地上，看着拉瑟说着“巴修，他是个不错的‘主人’吧”

巴修点了点头。

维因步履艰难地走到巴哈姆特的天顶上，仰望天空。大声喊道“父皇！”

父皇听不见

“看来，我当不成霸王了。”维因一边向前挪着，一边对父皇说。你的遗

我——早已实现

维因抬起头，扭曲的脸上浮现出了一丝难以明辨的笑容。父皇斯跟着维因，一起在这段通向崖边边缘的路上慢慢走着。

“让我们宣告新世界的开幕吧。”维因抬头望着天空，轻声说着。

卜了脚步，仰望天空，等待着

具现化无数魔剑的瞬间，飞

维因依然

令人胆寒的世

巴里斯大陆上最后的一位不大之地，西业、瓦恩和其他人握紧了手中的武器。

魔雾的力量震动大地，灼热气流遮蔽了整片天空。然后，在这个神明已经无法左右人类命运的时刻，不灭者的魔剑最终没能阻挡住拥有信念的人们。

手用尽了。那神一般的躯体缓缓崩塌，

自己的力部终结这场战争。众人回到修特拉尔号，却发现燃料已经用尽。而且更为严重的是，由于受到维因的破坏，巴哈姆特要塞的浮力环停止了运作。

巴尔弗雷亚思索了一下，让瓦恩坐到了驾驶座上。“修特拉尔的浮力环一开始运转就立刻发进”照我教的做，你可以飞起来的。”

让希今罗坐到了舵手座上。“力

宝石制成的干涉，是他的话，一定可以

修特拉尔的机舱中，巴修和拉瑟正守候在奄奄一息的加布拉斯身边。

“巴修，拉瑟殿下就拜托给你了……”加布拉斯用微弱的声音说道，“如果现在连利德尔号死亡，帝国就会崩溃，战争将扩大成为内战。”

“我知道。”巴修回答。

“拉瑟殿下……是最后的希望……”加布拉斯转过头来看着拉瑟。拉瑟低下头，把自己的手轻轻放在了加布拉斯的手上。



巴尔弗雷亚和芙兰从修特拉尔上跳了下去。片刻之后，修特拉尔的浮力环开始了运转。

“功夫不负有心人，瓦恩，可以走了。”希今罗发令。

“停止攻击！我是审判长加布拉斯！告知阿尔凯迪亚全体舰队。停止攻击！战争已经结束了！我国与达尔马斯卡王国

“我是拉瑟·法尔纳斯·索利德尔。我的兄长维因到

来了！

们已经

关上了通话器的阿西亚泣不成声，巴修和拉瑟阿西亚的身边。与此同时，解放军和帝国军的舰

止了攻击。瓦恩

阿西亚在达尔马斯卡方有第12舰队旗舰和市长扎尔巴巴斯。我舰将从现在开

塔上进行搏斗

扎尔巴巴斯用力

多找点棒土后做好

下了

“喂喂，现在可不流行随便轻生啊。”突然，各舰的通话器中传出了巴尔弗雷亚的声音。

“巴尔弗雷亚！你在哪！”

“哟，瓦恩。”巴尔弗雷亚用轻松的口吻说道，“似

巴尔弗雷亚在加

阿西亚通过通话器对希多尔说道，“你

你……你正在做什么，你明白吗？”阿西亚无奈地对着通话器说

“别担心，公主大人。”巴尔弗雷亚一边不停地操作着，一边说道。“你以为我是谁？我是这个故事的主人公啊。主人公是绝对——不会死的”

巴尔弗雷亚把最后一个后杀条件插进控制槽，巴哈姆特的浮力环立刻闪出金光，整座要塞渐渐飞离了拉巴纳斯塔上空。

“帅啊！”巴尔弗雷亚激动地挥了一下拳头，“美兰！给浮力环注入燃料”

巴尔弗雷亚转过身，却发现芙兰已经被自动时禁下的条件锁在地

“唔……要人担心的家伙……”巴尔弗雷亚急忙跑向芙兰

“拜托……巴尔弗雷亚，请快点从巴哈姆特逃出来”阿西亚对着通话器喊道，“拜托……如果你死了，如果你死了……我……”

巴尔弗雷亚抱住了芙兰。芙兰倚在巴尔弗雷亚身上，脸上带着微笑。一个帅哥真是辛苦啊”

“要——瓜。”巴尔弗雷亚对芙兰一撇嘴，然后拉着芙兰对着通话器。“瓦恩，我把修特拉尔借给你了。我去求取的，敢去的话我可赔不了你”

“哦，知道了。”瓦恩大声说道，“我会等着的”

“巴尔弗雷亚——！”随着阿西亚的喊声，巴哈姆特，落在了武田的土壤上

市市！

“这一年，感觉好像在一瞬间就过去了。拉巴纳斯塔已经完全恢复了生机，就像爸爸和妈妈还在的时候一样。当然，失去的东西也很多。不过，我所求能铭记过

阿西亚的加冕仪式了

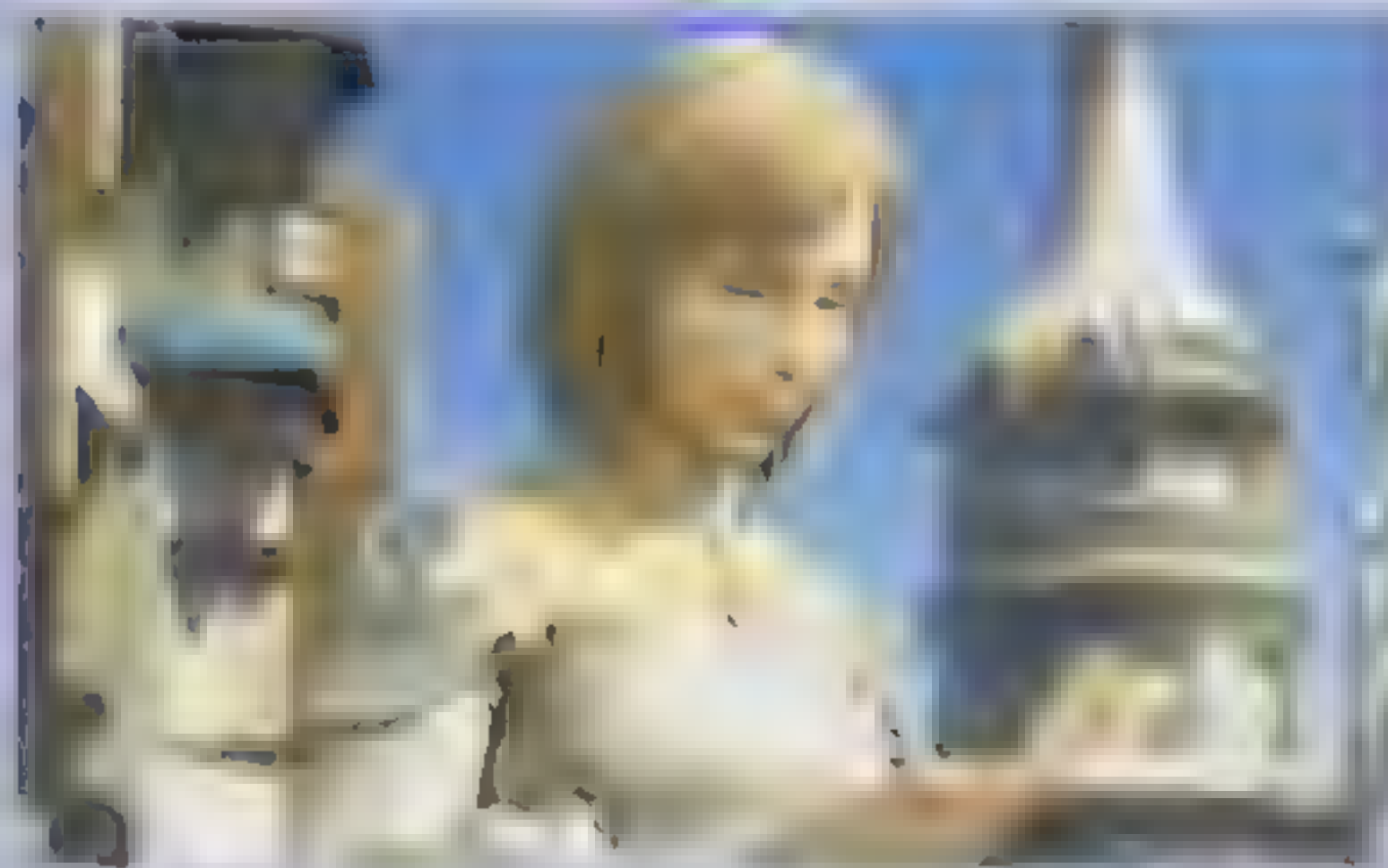
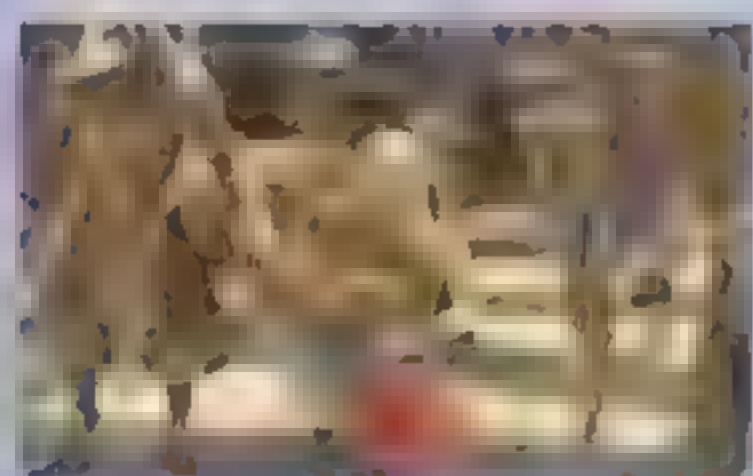
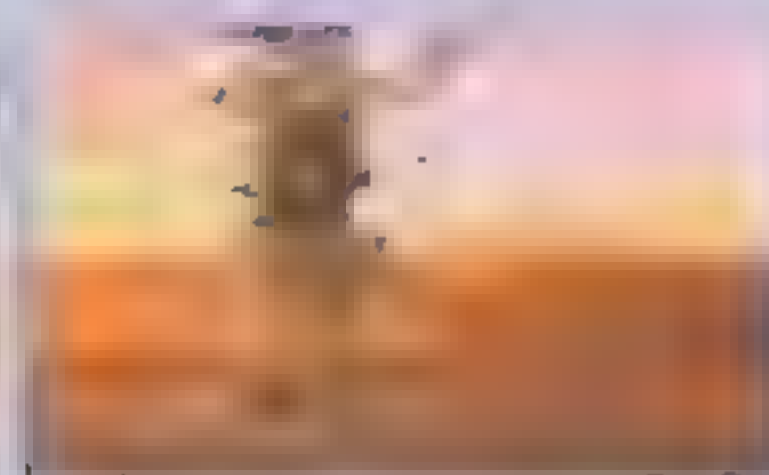
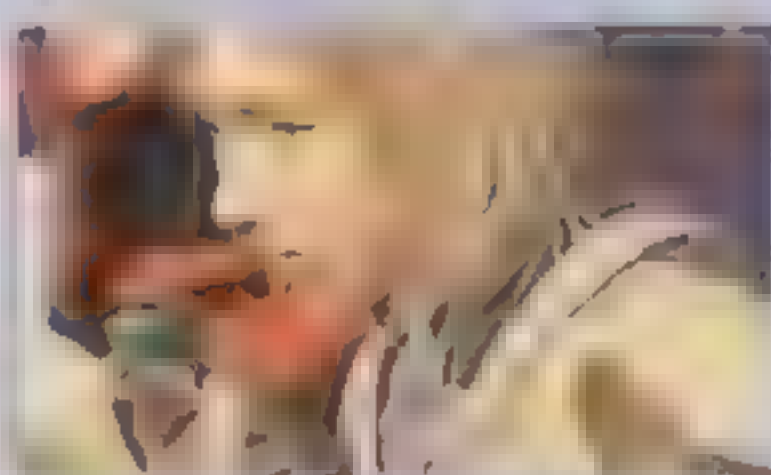
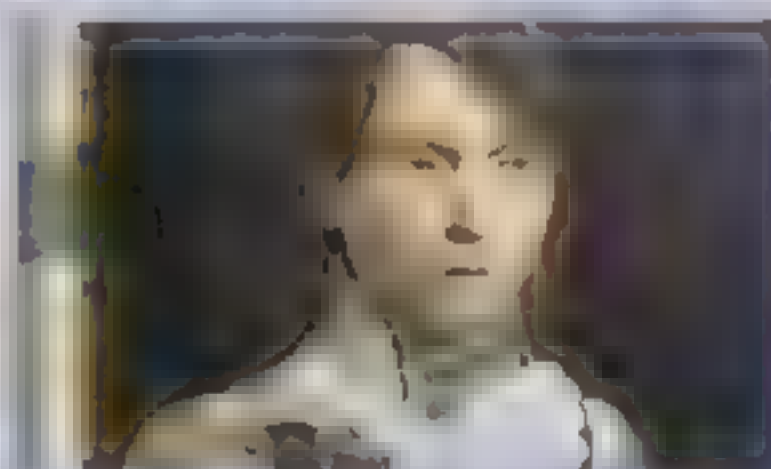
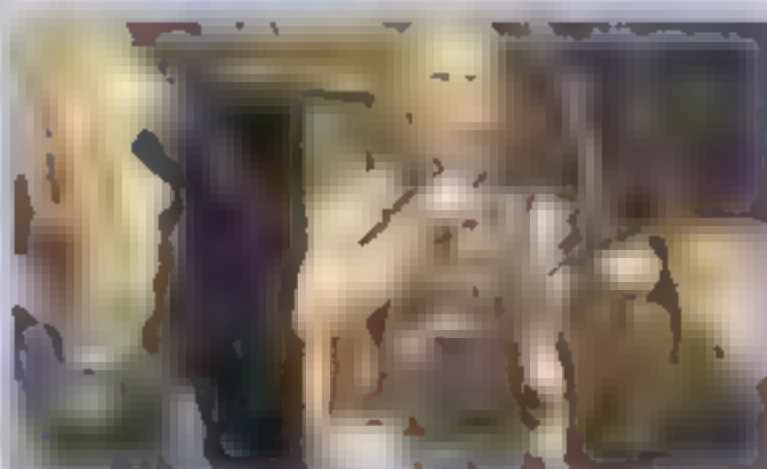
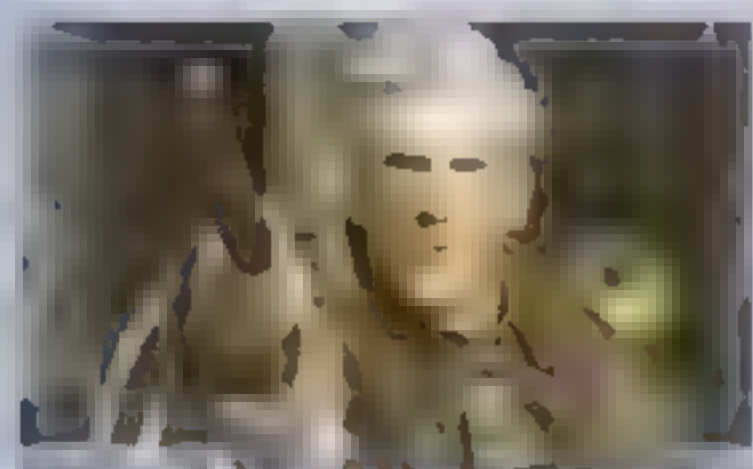
很远，可那也是没办法的事。伊

与你再次见面。”阿

这时，一位戴



# 当和平来到时，一切都会更美好！



不是和平，而是战争的阴影。战争在和平的今日，变得更加残酷。

的拉和拉王，有人说，

引线的，人物，他在

无所待下去

装着，正是阿西娅的雕像在左手中的士的

自是过分，我们可是很努力地对他特引进行了整备呢。不过，这没有办法，由它的真正主人来了

个满怀信心地坐落着前方，而里映出的景色，塔美丽的大教堂。  
(全文完)

引线的，人物，他在

引线的，人物，他在





# FFXII 通關后全方位研究始動

召喚獣一覧	入手方法
炎の魔人ベリアス	レイスウォール王墓(劇情中获得)
背徳の皇帝マティウス	ミリアム遺跡(劇情中获得)
密告者シュミハザ	古代都市キルヴェカン(劇情中获得)
統制者ハシユマリム	リドルアナ大灯台 上层(劇情中获得)
暗黒の云ファムフリート	リドルアナ大灯台 上层(劇情中获得)
憤怒の皇帝アドラメルク	ゼルテニアン海底(オスモーネへ平癒)
不浄王キユクレイン	カラムサイズ水路 第1処理区
审判の冥樹エクステス	モスフォーラ山地 蒼き天辺
死の天使ザルエラ	バルハイム 第7ターミナルステーション
断罪の皇君ゼロムス	ミリアム遺跡
轮回王カオス	死都ナブデイス
戒律王ゾディアーク	ヘネ魔石矿 特殊作業場
聖天使アルテマ	クリスタル・グランデ(古代都市内)

宝具一覧	入手方法
毒消しセット	100 毒消し×3
シンプルな上着	180 クロムレサ
メッキされた盾	270 エスカッション
フェニックスの尾セット	400 フェニックスの尾×2
かんたん救助セット	450 フェニックスの尾×2/ポーション×2
革製の防具セット	580 レザーブレイト/レザーヘッドギア
剣山の弓矢	600 パラレルアロー/ショートボウ
目薬セット	100 目薬×3
狙撃用の銃弾	1680 サイレント弾/カペラ
軽めの槍	1260 ジャベリン
鉄でできた剣	1080 アイアンソード
ポーションセット	700 ポーション×5/あぶらとり紙×3/金の針
細身のたいまつ	3800 炎の矢/ロングボウ
水玉の銃弾	2980 アクアバレット/ヴエガ
木の棒	1800 サイレススパイル
お目覚めセット	1280 フェニックスの尾×5/目覚まし時計×5
赤黒い剣	4500 ブラッドソード
旅人の装備	3280 羽根付き帽子/旅人の法衣
金色の装備	6780 ゴールドヘルム/ゴールドアーマー/ゴールドシールド
赤のコーデインイト	4280 レッドキャップ/ブリガンダイン
おきづきセット	540 ハイポーション×4/気付け薬×2
燃えている剣	4680 フレイムタン
強めの酒	240 バツカスの酒×3
空洞の弓矢	6280 バンブーアロー/ログスリーの弓
みがかれた防具	8400 ブルゴネット/シールドアーマー/アイスシールド
燃えている牙	980 赤い牙×5
邪わしの衣装	5400 ラミアのティアラ/妖術師の服
格闘家の衣装	5480 ねじりはちまき/柔術道着
レンジャーの弓矢	5480 ロングシャフト/クロスボウ
鉄でできた棒	4780 鉄棒
かんたん救急セット	2980 フェニックスの尾/ハイポーション×3
魔法の欠片	1480 ウォータの魔片×5
忍者の衣服	8330 黒头巾/黒装束
軽くて丈夫な服	9800 アダマン帽/アダマンベスト
狩人の弓矢	9980 ストーンシャフト/クロスリカーブ
ギザギザの忍刀	9000 影縫い
サバイバルセット	1500 毒消し×12/目薬×12/やまびこ草×12
不死鳥の心意気	6980 フェニックスの尾×25
やる気のでる防具	13780 チャクラバンド/力だすき
プラチナ製の装備	19120 プラチナヘルム/プラチナアーマー/プラチナシールド
鳥の爆薬	9800 ポイズンボム/ベジオニーテ
戦斧	10350 フランシスカ
いびつな剣	11250 ダイヤソート
フォークのような槍	11250 トライデント
土色の銃弾	9080 ソイルショット/アルデバラン
虫の爆薬	10625 オイルボム/アスピーテ
目つぶしの弓矢	11220 ブラックシャフト/ハンティングボウ
常備薬品セット	1980 ワクチン×8/気付け薬×16
ポーションボックス	7480 ポーション×30/ハイポーション×20/エクスポーション×10
魔人の装備	17800 魔人の帽子/魔人の胸当て
貫通の銃弾	15200 風のペネトラテ/スピカ

奪った弓矢	17200	凍て云の矢/ペルセウスの弓
かく乱用の爆薬	17800	混乱玉/マールコニーテ
神秘的な杖	7200	云の杖
高級な棒	12150	象牙の棒
不死鳥の夢ま	8750	フェニックスの尾×50
黒の装備	22800	黒の假面/黒のローブ
白の装備	22800	白の假面/白のローブ
植物製の防具	14800	ローレルクラウン/ラハ コンシヤス
まがまがしい盾	9800	デモンズシールド
丈夫な戦闘服	14800	マクシミリアン
魔力の杖	12800	魔力のシシャーク
スカウトの弓矢	17800	タイムシャフト/ペネトレーダー
水玉の爆弾	7800	ウォーターボム
武士の刀	13800	雨のむら云
ツーヘッドナイフ	13800	ゾーリンシェイブ
あざけりの杖	14800	デスブリンガー
細身の騎士盾	14000	セーブザクイーン
遠い日の思い出	999	石ころ×99
破壊力のある爆薬	12000	キャストエラノース
黒鉄色の剣	17800	ブレイクブレイド
月の女神の矢	15000	アルテミスの矢
蛇の忍刀	15200	おろち
至高の一振り	21600	テュランダル
しのかぶりか	30000	ねこみみフード
化石の弾	15000	石化弾
闇のしつぽ	60000	闇のしつぽ
樹色の弓	60000	樹色のサジタリア
黒きの矢	15000	グランドホルト
片われた首飾り	30000	ニホバラオア
魔物の盾	60000	蛇の盾
最新式の銃弾	19800	アルクトウルス
究極の宝剣	22800	アルテマブレイト
月の一振り	15800	アルテミスの弓
あざやかな杖	12420	ベネチアプレート
金の盾	15300	グングニル
金の盾	15200	ゴールドアックス
ヌルヌルした液体	4000	エーテル
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル
至高の魔杖	36000	エリクサー
神秘の魔杖	108000	ラストエリクサー
生命の結晶	9999	大アルカナ
蛇の宝石	19999	サーペンタリウス
大いなる存在	29997	冥界の神
至高の金属	29997	玉鋼
名刀Iの一振り	350000	マサムネ
ヒマワリの花	600000	トウルヌソス
しもふりの杖	65535	トロの杖
謎の物体	14999	ダークマター
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片
魔法の欠片	499	コラプスの魔片
ポーションバック	70	ポーション×2
ハイポーションバック	1111	ハイポーション×10
クロノスの目バック	333	クロノスの目×10
不死鳥のささやき	2222	フェニックスの尾×10
ワクチンバック	999	ワクチン×10
エクスポーションバック	4444	エクスポーション×10
甲羅でできた首飾	8370	亀のチョーカー
忍者の靴	450	ギリブーツ
格闘家の装飾品	5940	格闘のアンバ
輝かしい光	4500	ファイアフライ
死者の靴	450	クイスマイトの靴
片水のハーネス	800	バトルハーネス
大きな手袋	4500	ブレイザー
チェーン	17820	バブルチェーン
はやての靴	18000	エルメスの靴
鳥のストラップ	3600	はろろの根付
金色の装飾品	3150	金のアミュレット
きらびやかな指輪	14400	オパール指輪
有根の生えた靴	450	フェザーブーツ
おぞましい毒	250000	カノーブスの毒



宝条討伐一覧表

宝条番号	宝条名	属性	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所
1	はぐれトマト	E	ラバナスタ砂海亭	トマジ	赤ダumasカ砂漠・砂漠の丘	300ギル、ポーション、テレポストーン	初期
2	テクスタ	E	ラバナスタ砂海亭	ガスリ	赤ダumasカ砂漠・ガルデア丘陵 从西门进入砂漠后右走	500ギル、ヘッドガード、テレポストーン	——
3	花サボテン	E	赤ダumasカ砂漠小荒地	ダントロ	赤ダumasカ砂漠・砂漠の迷宮	500ギル、ポーション×10	No2完成后得到サボテンの種
4	レイス	E	ラバナスタ・ダウンタウン北部	ミルハ	カラムサイズ水路・船体処理区画中央	500ギル、エーテル、ガンレット	完成后在民家得到、手紙
5	ニーズヘッグ	E	ビュエルバ采掘場前的小广场	エイコム	ルース竜石矿・第1区道路	600ギル、量産のコサージュ、バラクサバ、大野の抜け巻	——
6	ワイバノロト	——	ラバナスタ	シヤルアル	ナム・エンサの洞窟	キル・ロンクオウ・シヤルアル	——
7	エンケドラス	D	ガリフの地ジャハラ古き者たちの丘	小長老シユグム	オズモネト原・ひびわれ谷敌人全灭后	1100ギル、エーテル、全のオミューレット	——
8	ケロゲロス	D	キーサ草原(雨季)・遊牧民の集落	サーティーン	キーサ草原(雨季)・岩ふり原橋的附近	1200ギル、蛇のロッド、テレポストーン	得到カエルの指輪
9	イシユタム	D	ガリフの地ジャハラ・古き者たちの丘	大長老ザヤル	ヘネ魔石矿第1期坑道	1300ギル、エーテル、ソウルパウダー	——
10	リングドラゴン	C	ラバナスタ・ダウンタウン北部	バルザック	赤ダumasカ砂漠・风砂の地起少坐車时	200ギル、幽月轮、アイスブランド	——
11	チョツパー	C	ブルオミシエイス・白砂の小路	ヒムス	バラミナ大峡谷・冰龙の骨	1500ギル、クロスリカーブ、テレポストーン×2	——
12	ポーバルバニー	C	エルトの里・精霊の住む大樹	ネフイーリア	ゴルモア大森林・叶ずれのしみる路	2000ギル、雷の矢、キリーブーツ	得到ラビットテイル
13	アトモス	C	ナルビア城塞・ジャジム・バザー	ブロッボ	モスフオーラ山地北の山すそ	1800ギル、大地のロッド、ダイヤシールド	——
14	ホワイテムス	——	ラバナスタ	ソルヘ	カラムサイズ	キルの	のカキ
15	マリリス	A	ラバナスタ・砂海亭	酒場店主	ゼルテニアン洞窟・岩を誘う岩窟	2200ギル、蛇眼、テレポストーン×3	——
16	マインドフレア	B	ガリフの地ジャハラ・やすらぎの大地	战士クロム	ヘネ魔石矿・第1期采掘場の南端	2200ギル、カマニョール	——
17	ブライ	B	モスフオーラ山地・水泉の伝わる处	戦士ヴァカンサ	サリカ树林・年輪を数える路	1700ギル、オベリスク、ハイエーテル	——
18	ダークステイル	B	アルケイデイス・武器防具屋	ふるさとへ 帰りたい男	ソーヘン地下宮殿・誘惑を 振りほどく路	3000ギル、鉛のクォーラル、 アダマントイト	——
19	ブラッディ	A	赤ダumasカ砂漠・ネブラ司官の集落南側	囚人381号	バルハイム地下道・西部新坑道区	2400ギル、スタンボム、吸血の牙	——
20	ヴィラール	A	バーフォンハイム・白砂亭	旅のヴィエラ	セロビ人地・北部段丘	3500ギル、ハルバード、クリスタルの盾	得到ヴィエラの荷物 物龙のうろこ
21	リンドヴルム	A	アルケイデイス旧市外街・むかい風の路地	フルモン	ツイッタの岩原・終焉と旅立ちの道(雨天时)	4200ギル、バレルコート、ハイエーテル	得到朽ちた鎧の破片
22	ビスコディーモン	A	ブルオミシエイス・神威境内	アイヴァヌス	古代都市キルヴェカン・火の	3800ギル、ダークショット、コラプスの竜片	——
23	ロビー	S	ナルビア城塞・外郭西广场	モルガン	ナブレウス岩山・永のを見下ろす崖	3100ギル、巨人の兜、ミスリル	——
24	オハロト	——	アルケイデイス	モナーク	ソーヘン	キル・ハイエーテル・テレポストーン	——
25	ゴリアテ	S	ナルビア城塞・外郭西广场	バロンダ	死都ナブデイス・力宿る回廊 (从ナブレウス岩山进入)	3600ギル、セブサクイーン、 アインヘリエル	——
26	デスサイズ	S	ナルビナ城塞・ジャジム・バザー	ボボル	死都ナブデイス・気高き者たちの回(炎発时出现)	2800ギル、ハイエーテル×2、 ソウルオブサマサ	——
27	ディアボロス	H	ビュエルバ・采掘作业员居住区	ミクリオ	ルース竜石矿・第11区采掘所	2600ギル、デモンズシールド、 メイスオブゼウス	——
28	カトブレバス	S	ガリフの地ジャハラ・やすらぎの大地	战士スピネル	ゼルテニアン洞窟・時計の塔	3200ギル、ブルカノ式、北極の風	——
29	デスゲイズ	H	ビュエルバ・飛空艇ターミナル	旅行好きの一家	飛空艇定期航路ラバナスタ・ビュエルバ	3400ギル、エリクサー×2	——
30	ワイルドモルボル	S	エルトの里・精霊の住む大樹	レティーナ	紅砂の丘・においたつ花の原	4600ギル、ユークリッド定規	——
31	ファウニル	H	ブルオミシエイス・神威へ続く道	イーハレメリ	バラミナ大峡谷・雷をのりて 上へ、下へ	7000ギル、一まの矢テレポストーン	得到キルティアの指輪
32	バイルラスタ	H	バーフォンハイム・サツシオ通り	リツキー	大灯台・かわき湯たす广场	8000ギル、グランドメイス、 コラプスの竜片×2	——

宝条番号	宝条名	属性	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所
1	ア・ランダル	片手剣	交易品(左のウロコ・聖の石・劫火の器)	——	——	——
2	ラグナロク	両手剣	讨伐任务“眠れぬ美女に安らかな夜を”的報酬	——	——	——
3	エクスカリバー	両手剣	クリスタル・グランデ的宝箱中得到	——	——	——
4	アルマフレイト	——	——	——	——	——
5	トワルヌソル	両手剣	交易品(入アルカナ+全宝石[13种])	——	——	——
6	トロの剣	両手剣	交易品(“神系しの紋章”“オメガの紋章”“タイコウの紋章”)	——	——	——
7	マサムネ	両手刀	讨伐任务“ビッグブリッチの死”的報酬	——	——	——
8	——	——	ルース竜石矿・第9区采掘场的宝箱中得到	——	——	——
9	——	——	——	——	——	——
10	——	——	——	——	——	——
11	——	——	——	——	——	——
12	——	——	——	——	——	——
13	——	——	——	——	——	——
14	——	——	——	——	——	——
15	——	——	——	——	——	——
16	——	——	——	——	——	——
17	——	——	——	——	——	——
18	——	——	——	——	——	——
19	——	——	——	——	——	——
20	——	——	——	——	——	——
21	——	——	——	——	——	——
22	——	——	——	——	——	——
23	——	——	——	——	——	——
24	——	——	——	——	——	——
25	——	——	——	——	——	——
26	——	——	——	——	——	——
27	——	——	——	——	——	——
28	——	——	——	——	——	——
29	——	——	——	——	——	——
30	——	——	——	——	——	——
31	——	——	——	——	——	——
32	——	——	——	——	——	——

宝条番号	宝条名	属性	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所	宝条の場所
1	ブルカノ式	両手ボウガン	カトブレバス讨伐成功	——	——	——
2	アルテミスの矢	弓用矢	交易品	——	——	——
3	石化弾	銃用弾	交易品	——	——	——
4	真氏の盾	盾	从ギルガメツシュ身上盗取(1回戦)	——	——	——
5	最強の盾	盾	水晶迷宮タウロス2nd之前得到	——	——	——
6	——	——	——	——	——	——
7	——	——	——	——	——	——
8	——	——	——	——	——	——
9	——	——	——	——	——	——
10	——	——	——	——	——	——
11	——	——	——	——	——	——
12	——	——	——	——	——	——
13	——	——	——	——	——	——
14	——	——	——	——	——	——
15	——	——	——	——	——	——
16	——	——	——	——	——	——
17	——	——	——	——	——	——
18	——	——	——	——	——	——
19	——	——	——	——	——	——
20	——	——	——	——	——	——
21	——	——	——	——	——	——
22	——	——	——	——	——	——
23	——	——	——	——	——	——
24	——	——	——	——	——	——
25	——	——	——	——	——	——
26	——	——	——	——	——	——
27	——	——	——	——	——	——
28	——	——	——	——	——	——
29	——	——	——	——	——	——
30	——	——	——	——	——	——
31	——	——	——	——	——	——
32	——	——	——	——	——	——



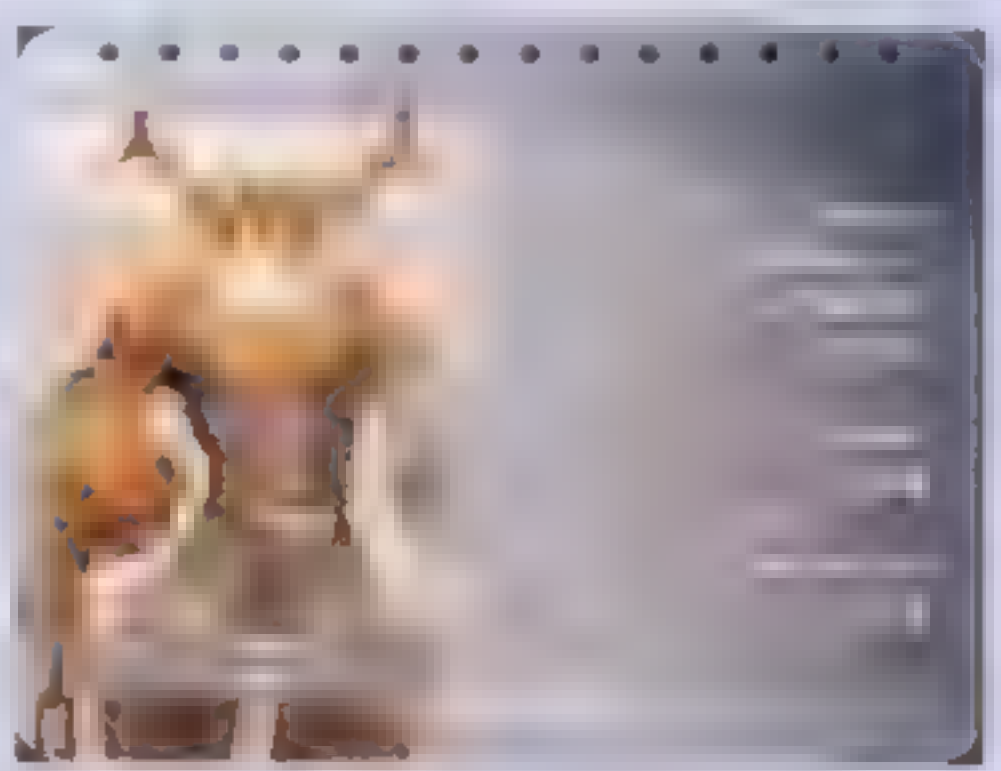
# ニフトス キサ の ターヤ キサ キリス キルンヤ クフツ のタマコ

2	ロックタイタス	E	ビュエルバ・クス空中广场	ビリカ	(全灭敌人后切地牢*出戦)	1200ギル、ハイポーション×2、バブルキコート	
3	キルガメ	C	ギ・ザ皇(雨季)・幼き水晶のほとり	ナナウ	ルース竜石が・第2矿区采掘所	3000ギル、フオボスの上叶	得到次野の毒相變つた手紙
					終止の道・厚ふり草、お牧の集落、幼き水晶のほとり、トーム丘城王への道、キ・サス(雨季)北側の地牢に居る		
					キ・サス(雨季)北側、下		
5	トリックスター	A	ブルオミシエイス・白砂の小路	チョコボ屋カーテイ	パラミナ大峡谷・氷結するせせらぎ	4800ギル、デimosの粘土	
	アントリオン	A	ビュエルバ・湧き云通り	ニレイ	(下*付生理)		
7	キャロット	H	ナルビナ城塞・飛空艇ターミナル	サマドリア	ルース竜石が・第9矿区采掘場	4300ギル、バブルチェーン、セーブルサイズ	得到第3矿区のカギ
					サリカが城・木もれ日の路	5200ギル、悪魔ボム、とてもくさい液	
					(不意に敵可遇到)		
8	ベリト	A	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	人形海ナム・エンサ風化する岸(南側)	5100ギル、ラストエリクサー	
9	謎の男(ギルガメッシュ)	H	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	ルース竜石が・タツシエ格(1回目)	10000ギル、マサムネ	在他身上可以盗取全部身氏装备
					・第7矿区作業所(2回目)		
10	イクシオン	S	バーフォンハイム・白波亭	白波亭の娘	リドルアナ大灯台地下区・竜巻の雲内部	3000ギル、アガザイ、ラグナロク	
11	キングベヒモス	H	ラバナスタ・ダウンタウン南側	ココミン	竜巻の雲・その最奥で	250ギル、バツカスの西	
12	捕蛇神	S	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	リドルアナ大灯台地下区某处	20000ギル、ラストエリクサー×2、	
13	ヤズマツト	V	ラバナスタ・クラン本部	モンブラン本人	リドルアナ大灯台・コロシアン	20000ギル、サビのカタマリ	

クラン 職的任务，排战怪物为X级，但是，相信各位玩家，不喜欢被伊又不爱用金手指的话，还是不要去沾的好。

2	はくれトマト		
3	テクスタ	E	
4	ササホテン	E	
5	レイス	E	
6	ニースヘック	E	
7	ワイバーンロート	D	セーフティレイバー
8	エンケドラス	D	セーフティレイバー
9	ケロケロス	D	セーフティレイバー
10	イシユタム	D	セーフティレイバー
11	リングドラゴン		ケイルレンジャーズ
12	チョコッパ		ケイルレンジャーズ
13	ホーバルバニー		ゲイルレンジャーズ
14	アトモス	C	ゲイルレンジャーズ
15	ホワイトムス	A	ケイルレンジャーズ
16	マリリス	A	ゲイルレンジャーズ
17	マインドフレア	B	バウンディハンターズ
18	ブライ	B	バウンディハンターズ
19	ダークステイル	B	バウンディハンターズ
20	ブラッディ	A	ジャステイストルバー
21	ヴィラル	A	ジャステイストルバー
22	リンドヴルム	A	ジャステイストルバー
23	ビスコディーモン	A	ジャステイストルバー
24	ロビー	S	ブレイブアミー
25	オーバーロード	S	ブレイブアミー
26	ゴリアテ	S	ブレイブアミー
27	デスサイズ	S	ブレイブアミー
28	ディアボロス	H	ブレイブアミー
29	カトブレパス	S	ブレイブアミー
30	デスゲイズ	H	リスクブレイカーズ
31	ワイルドモルホル	S	リスクブレイカーズ
32	ファークニル	H	リスクブレイカーズ
33	バイラスタ	H	リスクブレイカーズ

※注 1 在游戏中，必须取得一定的称号才能到酒场讨伐更强大的怪物。从第六个任务开始，当你没有取得一定称号的时候，酒场里将不会有新公告出现。2 怪物工会里的讨伐任务和酒场不同，除了第1、第2个任务要在越狱剧情后接受，第12个任务(S级)需要达到パレスガーディアン称号才能讨伐之外，其余任务只要完成上一个任务就可以获得。后期的怪物相当强大，在执行任务之前必须检视自己的等级水平、武器装备以及必要的回复用道具是否完备，否则后果自负。



游戏中一共存在13个称号，其中5个在剧情正常进行时取得，其余的是隐藏要素。

グラフィック	0	0	ボーション×3
クロックスイーパー	700	2	デジョンの竜片×2、テレポストーン×2
セーフティレイバー	8000	4	万能薬×3、テレポストーン×2
ゲイルレンジャーズ	20000	8	ハイポーション×3、テレポストーン×2
バウンディハンターズ	30000	10	エーテル×2、テレポストーン×2
ジャステイストルバー	40000	12	エクスポーション×2、テレポストーン×2
ブレイブアミー	100000	14	ハイエーテル×2、テレポストーン×3
リスクブレイカーズ	200000	16	エリクサー×2、テレポストーン×3
クライムアベンジャー	250000	24	大アルカナ、テレポストーン×3
パレスガーディアン	300000	28	竜巻の雲、テレポストーン×3
ナイツオブラウンド	500000	32	ラストエリクサー×2、テレポストーン×3

※注 当你消灭一定怪物之后，就可以在怪物工会(クラン)得到一定的评价，换工会称号、取会员点数和纪念品。

クロックスイーパー	ハイポーション
クロックスイーパー	古びた書物(狩人の心得)
ゲイルレンジャーズ	古びた書物(魔剣士の心得)
ケイルレンジャーズ	テレポストーン
バウンディハンターズ	ニホバラオア
ブレイブアミー	フェイス
ブレイブアミー	バブル
ブレイブアミー	リバーズ
リスクブレイカーズ	ブレイブ
クライムアベンジャー	デジョンの竜片
クライムアベンジャー	古びた書物(竜騎士の心得)
クライムアベンジャー	古びた書物(勇者の心得)
パレスガーディアン	ねこみみフード
パレスガーディアン	バブルチェーン
ナイツオブラウンド	サビのカタマリ

※注 在工会得到一定称号之后，就可以在酒场、工会接受新的任务也可以在工会买到一些比较稀有的道具。

### ※可古代都市米田の隠された宝

この宝は、古代都市米田の中心部に隠されています。宝の場所は、地図上には表示されませんが、宝の存在は、この都市の歴史に深く関係しています。宝の発見は、この都市の未来を左右するかもしれません。

宝の場所は、地図上には表示されませんが、宝の存在は、この都市の歴史に深く関係しています。宝の発見は、この都市の未来を左右するかもしれません。



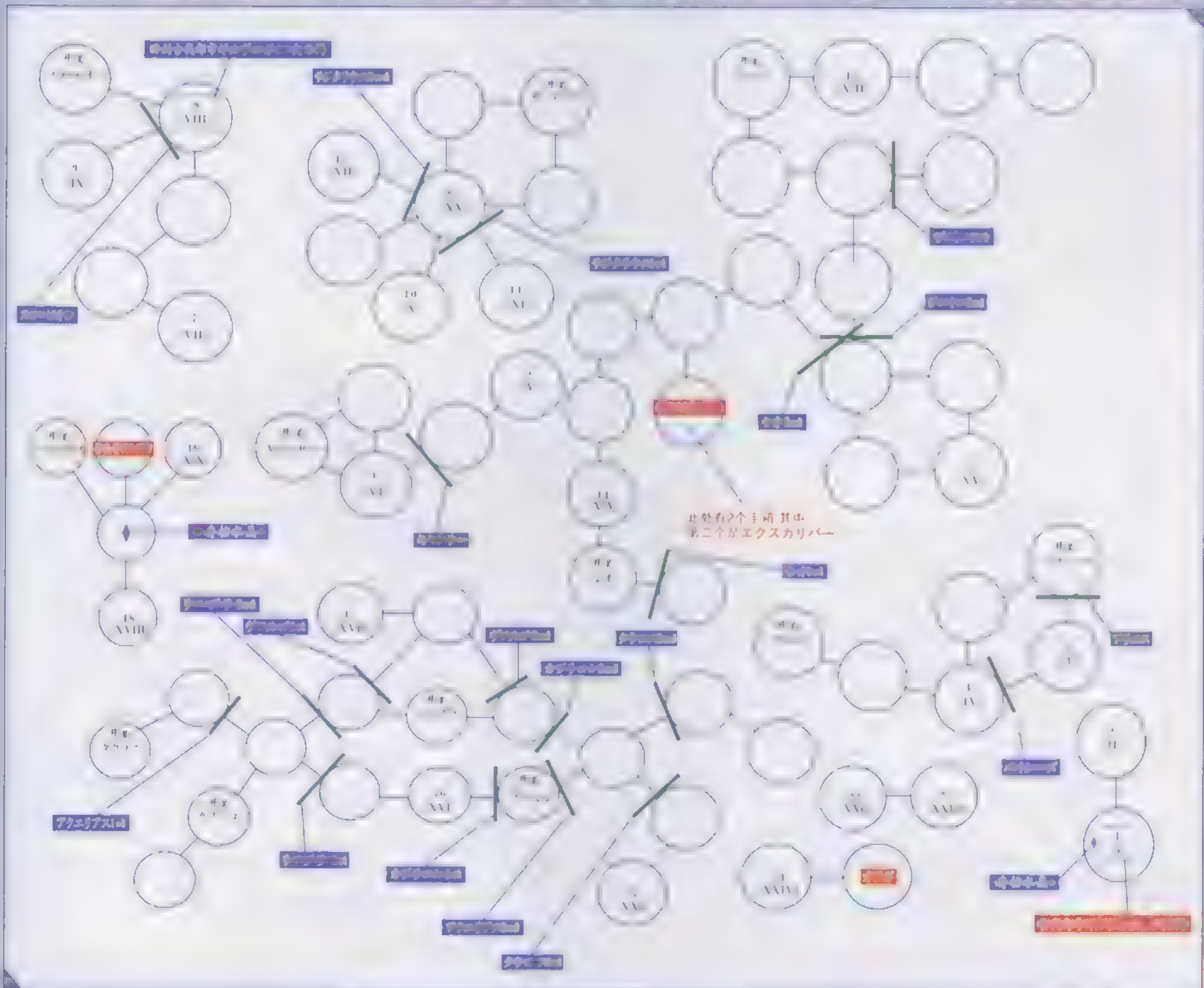
プリン	キル
フッシュファイア	キル
ミミッククイーン	キル
デモンズウォール	1200ギル/エレクトラム
デモンズウォール(第2只)	600ギル/デジョンの鱗片
エルダードラゴン	800ギル
ティアマツト	900ギル
ヴィヌスカラ	1100ギル
ホムキング	1300ギル/とんかち
アリマン	1600ギル
マンドラーズ	1600ギル
ラフレシア	1800ギル
ダイダロス	1900ギル
タイラント	1900ギル
ハイドロ	2000ギル
魔神方	50000ギル
所有1只召喚書時	アルカナ×2/テレボストーン×2
所有4只召喚書時	大アルカナ/テレボストーン×2

※主 在游戏中，除了任务上的怪物外，打败一些特定的怪物或者满足一定条件，也可以去工会领取报酬。总的来说，这些报酬的金额比单打怪物掉的道具值钱得多，所以一定要注意完成这些任务。不过怪物们也不是免费的，在出征之前先检查一下自己的等级比较好。

バルフレア	累計戦斗300回以上	アサルトストライカー
チョコボ	累計移動50000歩以上	イヴァリースウォーカ
ヴァン	盗竊成功50回以上	クイックワーカー
ヴェイン	特級使用100回以上	ライオットバフオーマ
フラン	魔法使用200回以上	マジカルシューター
バツシュ	累計打倒怪物500只以上	オーバークラ
バンネロ	金銭达到100000ギル以上	リッチユーザ
ミゲロ	おたから卖掉1000个以上	ダブルディラー
アーシェ	全体成员平均Level在50以上	ヒーローズ
モンブラン	怪物连击达到50 Chain以上	カトウエネイター
ガディ	消費金銭1000000ギル以上ハイロラ	レコードホルダ
レックス	クランポイント达到500000点	ホーリーグレイル
ミミック	得到珍稀交易品	ルーンコマンド
クリスタル	习得全部魔法	トリックマスター
ウォースラ	习得全部特技	チェイススカート
キャロット	打败キャロット	シューティングスター
トリックスター	打败トリックスター	アシュラブレイド
ギルガメッシュ	打败ギルガメッシュ	トップガン
デスゲイズ	打败デスゲイズ	グリーミングセイヴァ
魔神龙	打败魔神龙	マスターハンター
ヤズマツト	打败ヤズマツト	

※注 在游戏中，只要满足一定条件，就可以在空賊の秘密基地中找到游戏中的角色。基本上这只是一次收集，游戏时间越久，得到的称号和隐藏要素就越多。

# 古代都市の隠れた秘密 迷宮伝送装置完全解析図





# 幻想世界的王者以全新的

全新的战斗模式

为了保持战斗的 由不同的人物接连使用不同的必杀技对敌人造成巨大

新技能的习得

精心的制作

维持传统的各项设定

自印到

充满创意的新增系统



# 形态再度归来!



**A**  
【点说人/雷飞】



**A**



**A**



**A**







# FINAL不是终点， 幻想仍在继续

最终幻想系列一直是游戏界的宠儿，从1987年的初代开始，它就以其独特的日式RPG风格吸引了无数玩家。在经历了25年的辉煌后，这个系列终于迎来了它的最终章——《最终幻想XIII-2》。然而，正如标题所言，FINAL并不是终点，幻想仍在继续。

## 最终幻想I

1987年，史克威尔（现史克威尔艾尼克斯）推出了他们的第一款RPG游戏——《最终幻想I》。这款游戏在当时引起了轰动，因为它不仅是一款RPG，更是一款具有革命性的RPG。它引入了许多现在已经成为RPG标配的元素，比如魔法、道具、等级系统等。《最终幻想I》的成功为史克威尔奠定了坚实的基础，也为后来的《最终幻想II》、《最终幻想III》等作品铺平了道路。



## 最终幻想II

《最终幻想II》是系列的第二部作品，它在玩法和剧情上都进行了大胆的尝试。这款游戏引入了“职业”系统，玩家可以为角色选择不同的职业，每个职业都有其独特的技能和属性。此外，《最终幻想II》还引入了“传送”系统，玩家可以通过传送门在不同的世界之间穿梭。这些创新使得《最终幻想II》成为了系列中最受欢迎的一部作品之一。

《最终幻想II》的推出仅仅与前作相隔了不到一年的时间，续作更

## 最终幻想III

《最终幻想III》是系列的第三部作品，它被认为是系列中最经典的一部。这款游戏引入了许多重要的元素，比如“魔法”、“道具”、“等级”等。此外，《最终幻想III》还引入了“传送”系统，玩家可以通过传送门在不同的世界之间穿梭。这些创新使得《最终幻想III》成为了系列中最受欢迎的一部作品之一。

## 最终幻想IV

《最终幻想IV》是系列的第四部作品，它被认为是系列中最经典的一部。这款游戏引入了许多重要的元素，比如“魔法”、“道具”、“等级”等。此外，《最终幻想IV》还引入了“传送”系统，玩家可以通过传送门在不同的世界之间穿梭。这些创新使得《最终幻想IV》成为了系列中最受欢迎的一部作品之一。



## 最终幻想IV

最终幻想IV是最终幻想系列中，唯一一部没有使用“最终幻想”作为标题的游戏。这款游戏是史克威尔·艾尼克斯在1988年发行的，是最终幻想系列的第四部作品。游戏的背景设定在一个名为“巴塔尼亚”的王国，玩家需要在这个王国中展开一场冒险，以拯救被邪恶力量所吞噬的王国。

游戏的玩法与之前的最终幻想作品类似，玩家需要控制主角巴特，通过战斗、探索和解谜来推进剧情。游戏中的战斗系统是回合制的，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战斗策略。游戏的画面采用了经典的像素风格，音乐则由著名的作曲家植松伸夫创作，为游戏增添了浓厚的氛围。

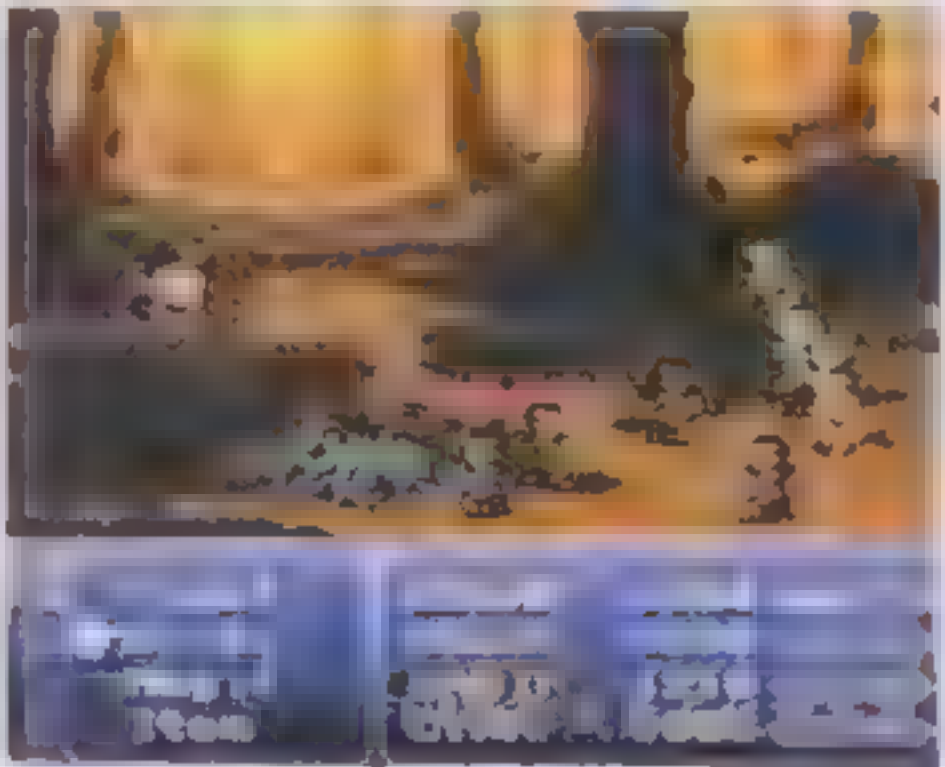
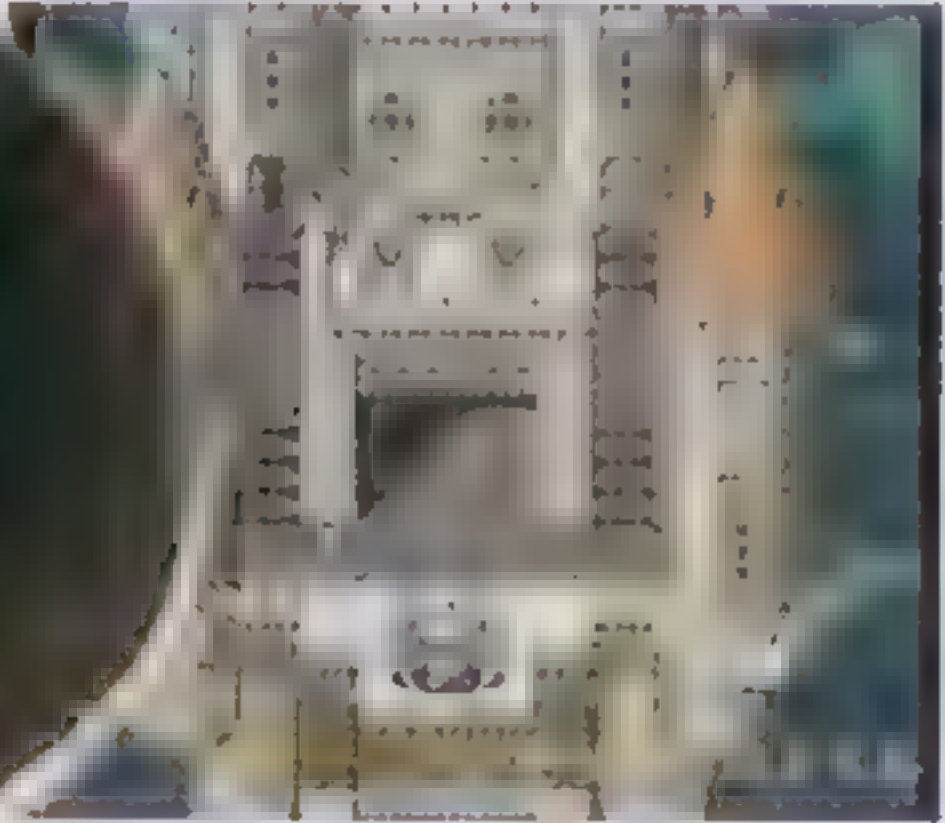
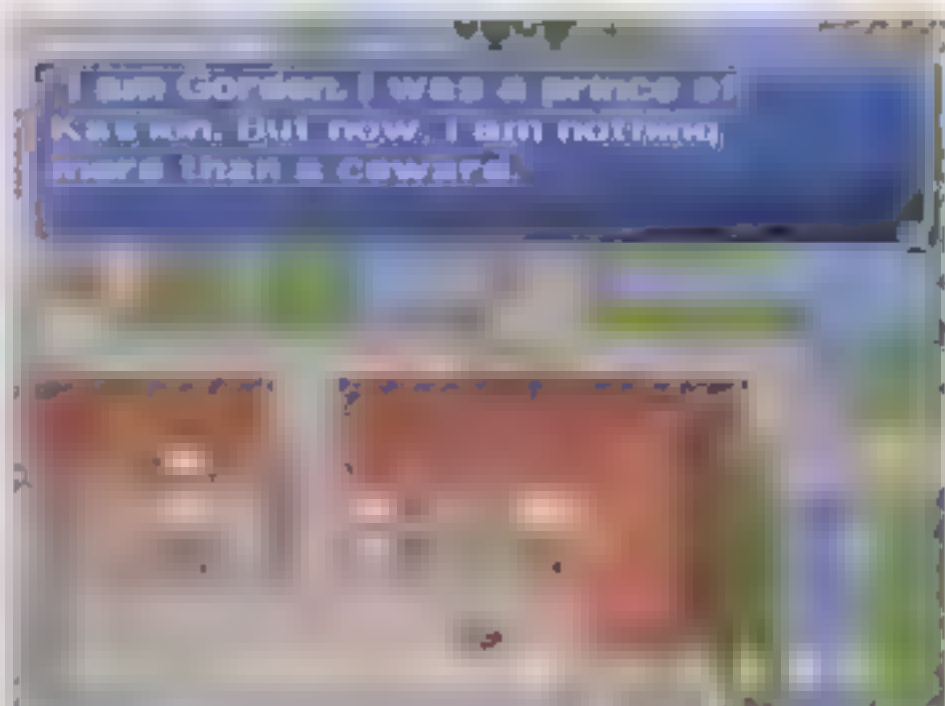
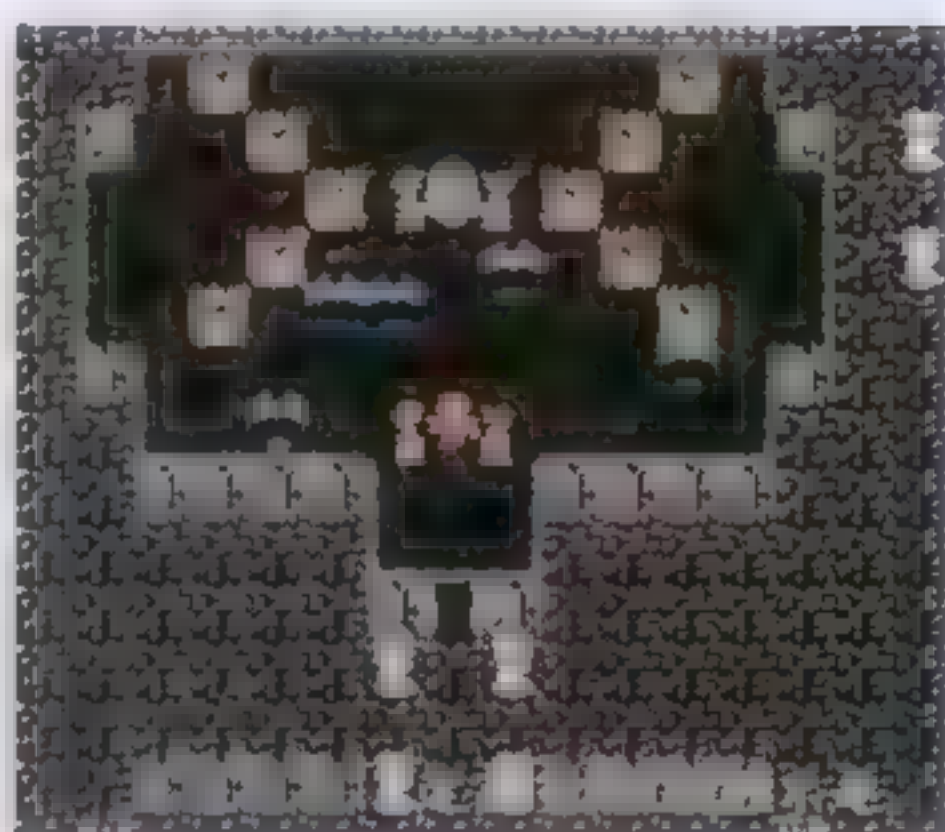
最终幻想IV在发行后获得了巨大的成功，不仅在日本本土销量火爆，也在全球范围内受到了玩家的欢迎。这款游戏被认为是最终幻想系列中最经典的作品之一，也是许多玩家心中的“神作”。

## 最终幻想VI

最终幻想VI是最终幻想系列中的一部重要作品，它于1994年在日本发行。这款游戏是最终幻想系列中第一部使用“最终幻想”作为标题的游戏。游戏的背景设定在一个名为“达玛”的王国，玩家需要在这个王国中展开一场冒险，以拯救被邪恶力量所吞噬的王国。

游戏的玩法与之前的最终幻想作品类似，玩家需要控制主角巴特，通过战斗、探索和解谜来推进剧情。游戏中的战斗系统是回合制的，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战斗策略。游戏的画面采用了经典的像素风格，音乐则由著名的作曲家植松伸夫创作，为游戏增添了浓厚的氛围。

最终幻想VI在发行后获得了巨大的成功，不仅在日本本土销量火爆，也在全球范围内受到了玩家的欢迎。这款游戏被认为是最终幻想系列中最经典的作品之一，也是许多玩家心中的“神作”。



最终幻想IV是最终幻想系列中，唯一一部没有使用“最终幻想”作为标题的游戏。这款游戏是史克威尔·艾尼克斯在1988年发行的，是最终幻想系列的第四部作品。游戏的背景设定在一个名为“巴塔尼亚”的王国，玩家需要在这个王国中展开一场冒险，以拯救被邪恶力量所吞噬的王国。

游戏的玩法与之前的最终幻想作品类似，玩家需要控制主角巴特，通过战斗、探索和解谜来推进剧情。游戏中的战斗系统是回合制的，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战斗策略。游戏的画面采用了经典的像素风格，音乐则由著名的作曲家植松伸夫创作，为游戏增添了浓厚的氛围。

最终幻想IV在发行后获得了巨大的成功，不仅在日本本土销量火爆，也在全球范围内受到了玩家的欢迎。这款游戏被认为是最终幻想系列中最经典的作品之一，也是许多玩家心中的“神作”。

## 最终幻想VIII

最终幻想VIII是最终幻想系列中的一部重要作品，它于1998年在日本发行。这款游戏是最终幻想系列中第一部使用“最终幻想”作为标题的游戏。游戏的背景设定在一个名为“达玛”的王国，玩家需要在这个王国中展开一场冒险，以拯救被邪恶力量所吞噬的王国。

游戏的玩法与之前的最终幻想作品类似，玩家需要控制主角巴特，通过战斗、探索和解谜来推进剧情。游戏中的战斗系统是回合制的，玩家需要根据角色的属性和技能来制定战斗策略。游戏的画面采用了经典的像素风格，音乐则由著名的作曲家植松伸夫创作，为游戏增添了浓厚的氛围。

最终幻想VIII在发行后获得了巨大的成功，不仅在日本本土销量火爆，也在全球范围内受到了玩家的欢迎。这款游戏被认为是最终幻想系列中最经典的作品之一，也是许多玩家心中的“神作”。

## 最终幻想VIII

最终幻想VIII是最终幻想系列中的一部重要作品，它于1998年在日本发行。这款游戏是最终幻想系列中第一部使用“最终幻想”作为标题的游戏。游戏的背景设定在一个名为“达玛”的王国，玩家需要在这个王国中展开一场冒险，以拯救被邪恶力量所吞噬的王国。





内不能停止自己将游戏电影化的脚步。而他在1997年2月的FF8则延续了SQUARE的传统。FF8在发售前就受到了玩家的广泛好评，FF8的成功让坂口博信在之后的作品中，虽然作品本身在艺术性上并没有达到RPG的巅峰，但游戏中的制作精良绝伦的CG，以及游戏中制作精良绝伦的CG，都给玩家带来了全新的游戏享受。游戏的主题对应了浪漫的爱情，在剧情中斯考尔·莱茵哈特和莉诺亚·哈特利的浪漫爱情故事感动了无数玩家。FF8在PS1时代是一款非常受欢迎的RPG游戏。

在FF8中，玩家可以体验到非常丰富的剧情和战斗系统。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

在FF8中，玩家可以体验到非常丰富的剧情和战斗系统。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

在FF8中，玩家可以体验到非常丰富的剧情和战斗系统。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

## 最终幻想IX

最终幻想IX是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

最终幻想IX是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

最终幻想IX是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

## 最终幻想XI

最终幻想XI是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

最终幻想XI是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

最终幻想XI是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。

## 最终幻想XI

最终幻想XI是一款非常受欢迎的RPG游戏。游戏中的角色设计也非常出色，每个角色都有自己的特点和背景故事。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略来击败敌人。游戏中的CG也非常精美，给玩家带来了非常好的视觉享受。FF8是一款非常值得一玩的RPG游戏。







# 是他们缔造了幻想世界。

## 历数最终幻想的主要功臣

大学主修电气情报工学。1983年，尚未毕业的坂口由于得到电

于1986年正式独立运营，不过旗下作品的销量却每况

1986年，坂口博信在SQUARE担任执行

1992年，由于FF11的销量惨淡，坂口被

松野泰己 (Nobuo Uematsu)

松野泰己1959年3月21日出生于京都府京都市一个音乐爱好者的

1986年应坂口博信之邀请加盟

1998年，松野泰己的音乐作品销量突破40万张，同时

天野喜孝 (Yoshitaka Amano)

天野喜孝原名天野喜孝，1952年出生于静冈县。年仅15岁的

1989年夏，大学毕业

1991年，松野泰己与坂口博信共同担任了

1992年，松野泰己与坂口博信共同担任了

FF1大受好评，并成为最畅销的S-RPG作品。坂口对松野泰己的工作

第四开发部部长。2000年2月11日发售的《放

唯一获得《FAM通》的满分评价。松野泰己的地位却不

担任FF12的

1966年出生。因为从小受到父亲的熏陶，他对电影

机动画片的创作设计。FF系列前

印象，于是他前往SQUARE应聘

ARE-ENIX第一开发部部长兼执行役

《圣剑传说》是北瀬佳范进入SQUARE后的第

大成功后，北瀬佳范

在FF的1、2代中

4代开始担当战斗系统设计

著名的ATB和Draw系统等出自他的灵感

曾经担当过FF6和FF9两作的导演，多才多艺的他还

FF9的主题曲“Melodies of Life”填写过歌词。如今FF12中

度真实的Active Dimension Battle战斗系统也是他的杰作

野村哲也 (Tetsuya Nomura)

大家都知道野村哲也担当过FF7的人设，可你知道吗？FF7原本

1993年，野村哲也进入SQUARE担任美工设计，参与的第一部

作品就是FF6。事后，他利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，

坂口博信对其笔下的克劳德和蒂法等人物的刻画，

FF7获得了空前成功。野村哲也随后参与了FF8、FF9、

《保镖》和FF10等多部大作的人设

青木和彦 (Kazuhiko Aoki)

青木和彦加盟SQUARE的第一部作品就是与当时世界

的顶尖SLG游戏《圣剑英雄》。而从3代开始加入了FF

一直担任着重要的游戏设计工作，其参与的系列作品有3、4、

7、9等。除了FF系列以外，青木和彦还主持开发了PS版《不可思议

的陆行鸟迷宫》。2003年12月，青木和彦担任导演的NGC版RPG

《最终幻想CC》荣获第10届日本文化厅MEDIA艺术祭大赏

野岛一成 (Kazushige Nojima)

野岛一成于1993年进入SQUARE，从FF11开始担任了

除了9以外历代作品的剧本。他擅长通过事件中的



每月两期只要11.60元 让更多人能够享受PG

Vol.53

2006年/07期

5.8

元

口袋妖怪白金版发售  
任天堂DS 官方推出

掌机迷POCKET GAMER

5.80  
2006年07期 Vol.53

震撼新作发表

攻略大集合

GBA 官方指南

甲子天

ISSN 1673-8866

4月5日全国上市

准备好没?

POCKET GAMER 2006年07期



总力特辑

大

## 最终幻想XII

特别点评 / 插画人物解析  
成长系统 / 世界观破谜  
剧情小说 / 完整流程  
全地图指引 / 完全研究

## 第九艺术的逆袭

FINAL不是终点  
幻想仍在继续

最终幻想全系列特别解读。在仔细品味最新作的同时，我们一起找回旧日的幻想柔情。同时，在本篇中，我们还将再次与那些伟大的制作者们一起打个招呼

## 胜利十一人10

发表会现场实报

无双报道

## 女神异闻录3

## 新超级马里奥兄弟

游戏铁板阵

## 058 盟军敢死队 打击力量

## 059 银河战士 猎人

## 060 口袋妖怪 战队

## 061 真三国无双4 帝国

## 062 皇牌空战ZERO 贝尔卡战争

电软视点

## 066 索尼失马，未知祸福

## 别致专栏

038	科普园地	091
043	战国英杰传	092
044	申玩产业论	093
076	秘技天地	094
078	日文地狱	095
084	百万殿堂	096
085	魂斗罗传说	097
088	对白	098
089	游戏业界新闻	118
090	游戏业界新闻	120

## 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收

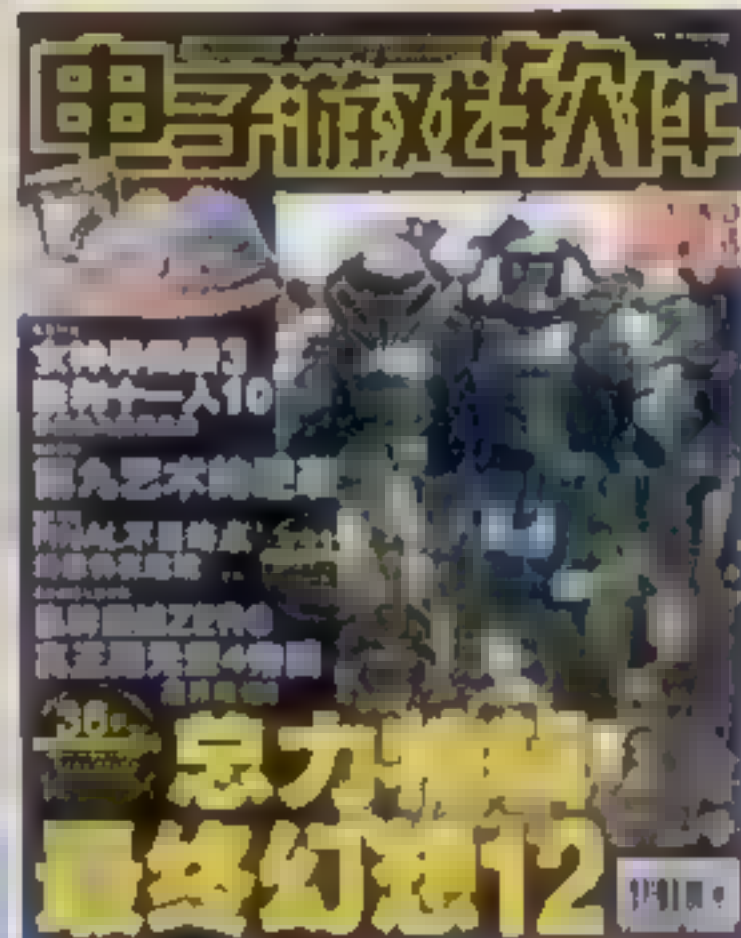
邮编：100011 咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

创刊时间

半月刊

Vol 178 2007.108

总力特辑  
最终幻想12



# 游戏新闻眼

Vol.179

Focus on Game News

双周注目图片



《最终幻想12》的发售现场绝不亚于新主机发售。而这个有主题曲演唱者签名的套袋更是现场的抢手货

## PS3正式宣布延期至11月发售 PSP强化娱乐功能

【本报 记者 王 12月11日专电】索尼公司宣布, PS3主机将延期至11月发售。索尼公司表示, PS3主机的延期是由于主机在开发过程中遇到了一些技术问题, 需要更多的时间进行调试和优化。索尼公司表示, PS3主机的延期不会影响其性能和质量, 反而会使主机更加完美。索尼公司表示, PS3主机的延期是由于主机在开发过程中遇到了一些技术问题, 需要更多的时间进行调试和优化。索尼公司表示, PS3主机的延期不会影响其性能和质量, 反而会使主机更加完美。

索尼公司表示, PS3主机的延期是由于主机在开发过程中遇到了一些技术问题, 需要更多的时间进行调试和优化。索尼公司表示, PS3主机的延期不会影响其性能和质量, 反而会使主机更加完美。索尼公司表示, PS3主机的延期是由于主机在开发过程中遇到了一些技术问题, 需要更多的时间进行调试和优化。索尼公司表示, PS3主机的延期不会影响其性能和质量, 反而会使主机更加完美。

### PS3最新官方功能介绍

除了备受瞩目的游戏主机之外, 索尼主机的功能又有哪些? 索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。



索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

### 1、支持蓝光影片播放

索尼公司表示, PS3主机支持蓝光影片播放, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机支持蓝光影片播放, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

### 2、具备完善的蓝光影片播放机功能

索尼公司表示, PS3主机具备完善的蓝光影片播放机功能, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机具备完善的蓝光影片播放机功能, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

索尼公司表示, PS3主机具备完善的蓝光影片播放机功能, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机具备完善的蓝光影片播放机功能, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

### 3、支持SD到Full HD等所有的显示器

索尼公司表示, PS3主机支持SD到Full HD等所有的显示器, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机支持SD到Full HD等所有的显示器, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

### 4、支持最新一代HDMI界面

索尼公司表示, PS3主机支持最新一代HDMI界面, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机支持最新一代HDMI界面, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

### 5、广泛应用宽频网络连接

索尼公司表示, PS3主机广泛应用宽频网络连接, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机广泛应用宽频网络连接, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。



索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

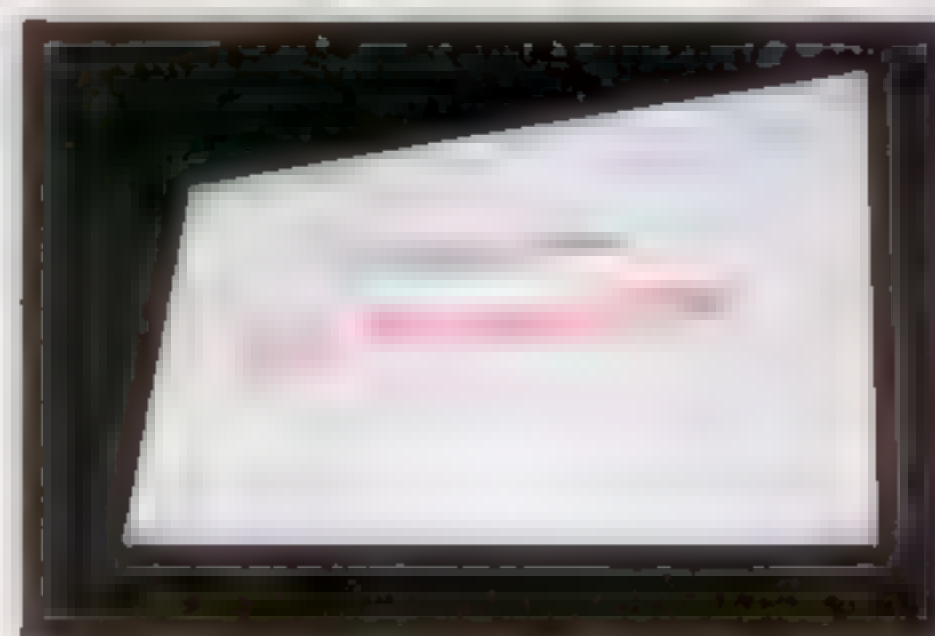
### 6、支持无线网络连线

索尼公司表示, PS3主机支持无线网络连线, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机支持无线网络连线, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

### 7、标准配置的大容量硬盘

索尼公司表示, PS3主机标准配置的大容量硬盘, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。索尼公司表示, PS3主机标准配置的大容量硬盘, 可以播放蓝光影片, 也可以播放蓝光影片。

索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。



索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PS3主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

### 索尼为PSP加足筹码

索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。

索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。索尼公司表示, PSP主机的功能非常丰富, 包括支持蓝光影片播放、支持SD卡、支持HDMI接口等。



索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

## 延期导致索尼股价下跌

索尼在“PS Business”上，06March”上，索尼股价大幅下跌。可见索尼的延期使得市场对索尼的股价产生了巨大的影响。



索尼PS3主机，其设计独特，外观时尚。

# 索尼失马，未知祸福

## ——评PS3延期上市

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。

索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。



索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。在PS3的延期问题上，索尼一直表现得非常谨慎。



索尼在PS3的延期问题上，一直表现得非常谨慎。



## 3月11日

●据悉,一些日本医院目前开始利用NDS以及相关的力量训练软件帮助治疗老年痴呆症患者。一位著名的神经学家为该游戏设计了一系列脑力测验,主要针对45岁以上人群,开发人员说“这个游戏无法治愈老年性痴呆,但对大脑却有一种很好的刺激作用。”

●日前,北美任天堂分公司把1000多台革命手柄的开发套件派发到多家游戏开发商手上,相关的开发工作正式启动。(详细报道请见右页)

●台湾微软于11、12两天在台北Xbox360体验馆推出了“格斗王”主题活动。本次活动的主题就是《死或生4》,优胜者获得了台湾微软提供的各种奖品。

●台湾省台北世贸二馆于3月9日举办了“2006漫画、游戏、玩具三合一大展”的动漫玩具博览会。该展览是国内首次统合漫画、游戏、玩具等产业所共同举办的展览,预定5月3日至5月7日在台北世贸二馆举办,为期5天。

## 3月13日

●SONY于3月13日发表,将推出支持PSPMPEG-4AVC(H.264)格式影片,在MSDuo记忆卡上的机产品“MSVH-A10”。该产品采用的是PSP2.0版所新增支持的MPEG-4AVC(H.264)压缩格式,比以往产品有着更高的压缩比和更高的画质。预定4月中旬推出,预估零售价约25000日元。

●台湾微软于3月16日正式推出Xbox360,并于北中南三地同步举办上市首发活动。由于首发会提供排队第1名的玩家丰富的限量特制赠品,首名彻夜排队的玩家提前五天前就到了现场。最终,他获得了Xbox360限量金属配件箱、游戏与主机造型的珍藏水晶座等总值2万新台币以上的丰盛奖品。

●EA为了对应Xbox360台湾专用机3月16日的首发活动,特别在活动现场推出“首发会超级优惠项目”。(详细报道请见右页)

## 3月14日

●3月13日,任天堂金牌制作人宫本茂访问另外两位优秀的游戏制作人,同时获得了法国文学艺术骑士勋章。(详细报道请见右页)

●美国E3主办单位美国娱乐软件协会于日前宣布,2006年E3展所规划的总面积54万平方英尺的展位,已于3月6日销售一空。(详细报道请见右页)

●2002年的手机专利至今又起波澜,索尼由于专利原告再次败诉。索尼近日向法院提交了新的证据,表示该项专利发明者打算取消对索尼公司的检控,但证据被联邦法院驳回,法院执行官表示索尼提交证据的真实性尚待验证,因为证据显示索尼公司曾私下向专利发明者提供15万美元的贿赂。

## 3月15日

●以可爱的“咕噜猴”为主角的《抓猴》系列游戏,此次发表将推出电视版本动画作品。预定推出的卡通作品《抓猴~On Air~》,改编自游戏故事,预定自4月8日起于日本地区播映,片中将从咕噜猴诞生等游戏中未曾交代过的部分来展开整个故事。

●NDS的新作《新超级马里奥兄弟》,现正式公布将于5月底推出。该作基本仿照与20年前的《超级马里奥兄弟》类似的过关模式,并加入了大量的原创动作要素,还支持两人同时配合。该作预定5月25日于日本地区推出,价格未定。

●近日,一名《Fami通Xbox》的编辑公开了《Fami通》的工作方式以及评分标准。从该编辑公布的情报上来看,被认为是权威的“Fami通”评分不完全是公正的,而是一定程度上受到游戏官方影响的。如果主编从厂商处得到“特殊的指示”就会在会上告知测试者。

## 3月16日

●台湾微软于3月16日下午于全省北中南三地同步举办Xbox360台湾专用机首发活动。(详细报道请见右页)

## 360台湾省首发活动热闹登场

本刊讯 台湾微软于3月16日下午5:00起于全省北中南三地同步举办Xbox360台湾专用机首发活动,主场于台北新光三越信义新天地香堤大道广场举办,活动正式开始前就吸引了大批的玩家排队等候。台北场首发活动于下午5:00正式开始,到下午4:00时已经聚集了近百名的排队人潮,试玩摊位也已经挤满了试玩的人潮。

台湾微软于现场规划了众多活动主题区,包括舞台活动、主机贩卖、游戏试玩、转赠抽奖、篮球机挑战、大头贴等,并展出Xbox360丰富的外围配件,以及各方名人所亲手制作的Xbox360特制面板等。而合作厂商福特汽车也展出了Xbox360特制彩绘的FORD FOCUS车款。

为了突显Xbox360所具备的高分辨率画面、高传真环绕音效以及广泛的多媒体影音娱乐功能,现场特别布置了以客厅为主题的Xbox360数字家庭体验中心,让玩家可坐在舒适的沙发上,用40英寸的高清晰电视,以及5.1声道环绕音响,轻松体验Xbox360所具备的多样化数字娱乐功能。现场还有打扮成《死或生4》、《妖精公主》、《山脊赛车6》等游戏角色的Cosplay Show Girls,以及众多绿白配色打扮的Xbox360主题Show Girls占领全场,让现场媒体与玩家留影。

首发狂欢派对除了有与主机首发相关的活动外,现场还举办了公益拍卖活动,在台湾微软娱乐暨装置事业处协理周文英与知名职业篮球运动员何守正、陈世念的共同努

力之下,顺利将有选手签名的Xbox360特制面板与各式Xbox360纪念外圈的组合拍卖出去。拍卖全数捐赠给儿童福利联盟文教基金会,作为救助受虐儿童基金。

本次随着Xbox360台湾专用机同步上市的游戏软件一共有15款,其中还包括6款完全中文化游戏。台湾省有史以来首发游戏阵容最庞大的一次。台湾微软预定于2006年6月底以前在台推出超过50款Xbox360的游戏,Xbox Live线上服务也将随着主机正式上市而同步展开,玩家可于强化的Xbox Live服务中,与全球超过200万人的玩家同台竞技,并可于线上下载附加资料、游戏、电影预告片等内容。



微软的首发活动肯定会让玩家尽情享受。

## 360于台湾省火热上市 EA借机推出优惠活动

本刊讯 Xbox360于3月16日正式登陆我国台湾省,EA为了迎合这次首发活动,特别推出了“首发会超级优惠项目”。

凡是在3月16日北中南三地的Xbox360首发会中,于台北排队前100名,台中排队前50名的玩家,皆可获赠EAXbox360兑奖明信片1张。获得兑奖明信片的玩家,只要于首发会现场购买Xbox360《劲爆美国职业篮06》与《极品飞车最高通缉》中文版,并至EA官方网站注册网络序号,在3月22日前将两款游戏的游戏手册封底网络注册序号写在兑奖明信片上寄回,即可免费获赠Xbox360《搏击之夜3》、《FIFA国际足球联盟06》与《泰戈尔伍兹06》中的任意1款游戏。



另外,EA还提供台北地区的玩家另一项优惠政策,凡是于台北排队前100位的消费者,皆可免费获得面额200元新台币的EAXbox360游戏优惠券1张,买2款即可获得2张,1人最多可获得3张。该优惠券可至全省任一店铺折价购买EA推出的Xbox360游戏。

## 革命首批开发套件发放 GC暂时充当开发机使用

本刊讯 日前,据美国游戏媒体的报道,北美任天堂分公司已经正式将1000多个革命手柄的开发套件派发到各个游戏软件开发商的手上。而美国著名网站IGN也有幸率先体验了这款革命的开发套件。

任天堂首批革命的手柄开发套件完成度并不高,本次派发的仅为一个有线REV控制器和一个长形的接收器,官方并没有派发革命主机的开发套件,但可以把接收器设备安装在NGC主机的记忆卡接口上,用NGC主机来暂时代替革命主机的开发套件。

此外,本次派发的革命手柄比想象中要轻巧得多,远没有想象中那么大,而插在NGC主机上的接收器需要平置安放在电视机旁边,作用是接收手柄发出的信息以作为定位之用。另外,任天堂也没有给厂商派发革命的试玩游戏,可见现在还是非常初期的准备阶段,至于各个游戏开发厂商,他们对革命游戏开发的构思也还停留在设想上。

## E3展位销售情况优异 预计今年将精彩纷呈

本刊讯 美国E3展主办单位美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association)于日前宣布,2006年E3展所规划的总面积52万平方米的展位,已于3月6日销售一空。

E3展是全球最大游戏展,展出空间涵盖洛杉矶国际会议中心的5个展馆,展出空间总面积将近52万平方米,相当于4650座奥运会标准游泳池。

本次的2006年E3展预定于5月10至12日举办,并于展出前的5月9至11日举办多场专场研讨会,同时将有超过400家厂商参与展出。除了已上市的微软Xbox360会有丰富的游戏展出之外,已经宣布延期发售的PS3与任天堂的革命主机,预计也将会有重大的发表与展出,让全球玩家能更进一步了解两个新平台的特色与软硬件新资讯。

除了新一代电视游戏平台展出外,目前的主流机种包括PC、PS2、NGC、Xbox、PSP、NDS、GBA乃至手机等众多游戏平台也都会带来不一样的精彩。

## 游戏艺术获得高等认可 宫本茂获法国骑士勋章

本刊讯 3月13日,任天堂的首席金牌制作人宫本茂以及育碧的Michel Ancel(代表作《雷曼》、《超越善恶》、《金刚》)、Frederick Raynal(代表作《鬼屋魔影》)二人一同在法国巴黎获颁法国文学艺术骑士勋章。

法国骑士勋章由拿破仑皇帝于1802年设立,目的是为了表彰对法国有杰出贡献的人,不论国籍及出身。此勋章为平民所获最高荣誉。在我国也有不少优秀的艺术家曾获此殊荣,如金庸、张艺谋等。本次宫本茂则是以首位日籍游戏制作人的身份获此荣誉,可见其创作的游戏已经在法国受到了极大的欢迎,成为了可与电影、文学等传统艺术形式媲美的精品。

另外,在其他国家,游戏的地位也逐渐向艺术的方向发展。例如在近日,英国电影与电视学院就特意为游戏作品设立奖项。相信今后会有更多的游戏制作人跻身艺术大师的行列。





3月17日

日本各游戏专卖店  
【详细报道请见右页】



●SCEH代表，凡于3月底前在全国各地3C卖场，即可得到“最新力作巨片发布会”门票一张。届时参加演出的明星包括：王力宏、陈建豪、李威、黄义达、吴宗宪、康康、F4-周渝民、吴建豪、杨丞琳等。

3月18日

●据台湾媒体称，SCE已向台湾华硕公司提交PS3主机的生产订单。华硕预计今年圣诞节前就可以出货。SCE方面表示，目前PS3主机的生产进度正在按计划进行。

●PS3的最新传闻，标榜“PS3”SCE展出的PS3并非实体，并公布了所谓的最终外形（详细报道请见右页）。  
●上页我们介绍的《神游》为今年农历年定制的“丙戌狗”主题，将于4月14日正式上市（详细报道请见右页）。

3月19日

●微软公司旗下三大招牌射击游戏之一《雨天行动AW》的Xbox360版，在北美创下了该公司所有游戏首日销售量的最高记录。自3月9日在北美正式推出后，首周销量为24万份，而在欧洲一共为12万份。  
●微软与音乐出版商Epic Records于近日发表，将于Xbox Live上提供独占的热门音乐与高分解像度MTV影片下载。所有具备Xbox Live会员资格的Xbox360玩家均可免费下载欣赏，本次所发表的合作为期1年，并推出12名Epic旗下的歌手担任每月活动代言。

3月20日

●SCEH宣布于3月21日起正式在台湾各3C卖场，推出“PS3”SCE展出的PS3并非实体，并公布了所谓的最终外形（详细报道请见右页）。  
●微软于3月20日发表，在Xbox360台湾首卖会上，将推出12名Epic旗下的歌手担任每月活动代言。



●微软已公开了蓝光影片的价格，从9.99美元起。微软于3月20日发表，在Xbox360台湾首卖会上，将推出12名Epic旗下的歌手担任每月活动代言。

# 6年之约，最终幻想12终于降临

12月，终于迎来了《最终幻想12》的发售。这款游戏是史克威尔艾尼克斯公司继《最终幻想10》之后，时隔6年再次推出的正统续作。游戏在画面、剧情、玩法上都进行了全面的升级，为玩家带来了全新的游戏体验。

《最终幻想12》的故事发生在艾欧泽亚大陆，玩家将扮演主角范·范·范，与他的伙伴们一起，为了拯救世界而踏上冒险之旅。游戏中的战斗系统采用了全新的“魔晄”系统，让玩家在战斗中体验到更多的策略性和深度。

除了精彩的剧情和战斗系统外，《最终幻想12》还拥有丰富多样的支线任务和角色养成系统。玩家可以通过完成各种任务，解锁新的剧情和角色，让游戏体验更加充实和有趣。

《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

在发售首日，《最终幻想12》就创下了惊人的销售记录，受到了玩家的热烈欢迎。玩家们纷纷在社交媒体上分享自己的游戏体验，称赞游戏的画面精美、剧情动人、玩法新颖。

《最终幻想12》的成功，不仅为史克威尔艾尼克斯公司带来了巨大的商业回报，也为整个游戏行业树立了新的标杆。这款游戏无疑将成为游戏史上的一部经典之作。



《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

在发售首日，《最终幻想12》就创下了惊人的销售记录，受到了玩家的热烈欢迎。玩家们纷纷在社交媒体上分享自己的游戏体验，称赞游戏的画面精美、剧情动人、玩法新颖。

《最终幻想12》的成功，不仅为史克威尔艾尼克斯公司带来了巨大的商业回报，也为整个游戏行业树立了新的标杆。这款游戏无疑将成为游戏史上的一部经典之作。

《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

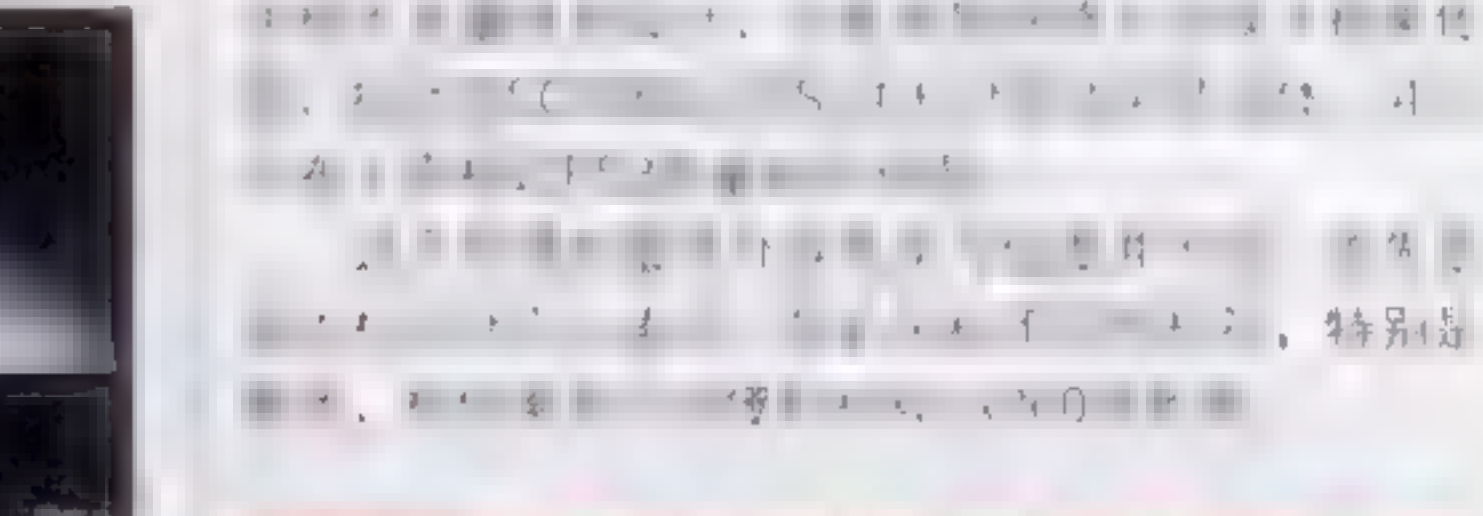


《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

《最终幻想12》的成功，不仅为史克威尔艾尼克斯公司带来了巨大的商业回报，也为整个游戏行业树立了新的标杆。这款游戏无疑将成为游戏史上的一部经典之作。

在发售首日，《最终幻想12》就创下了惊人的销售记录，受到了玩家的热烈欢迎。玩家们纷纷在社交媒体上分享自己的游戏体验，称赞游戏的画面精美、剧情动人、玩法新颖。

《最终幻想12》的成功，不仅为史克威尔艾尼克斯公司带来了巨大的商业回报，也为整个游戏行业树立了新的标杆。这款游戏无疑将成为游戏史上的一部经典之作。



《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

在发售首日，《最终幻想12》就创下了惊人的销售记录，受到了玩家的热烈欢迎。玩家们纷纷在社交媒体上分享自己的游戏体验，称赞游戏的画面精美、剧情动人、玩法新颖。

《最终幻想12》的成功，不仅为史克威尔艾尼克斯公司带来了巨大的商业回报，也为整个游戏行业树立了新的标杆。这款游戏无疑将成为游戏史上的一部经典之作。

《最终幻想12》的发售，不仅满足了广大玩家的期待，也再次证明了史克威尔艾尼克斯公司在游戏开发领域的实力和创造力。这款游戏无疑是今年游戏界的一大亮点。

## 索尼发表首批蓝光产品 高价位仍回成为大难题

本刊讯 美国索尼公司于近日发表首批蓝光产品，包括BD影片播放机“BDP-S1”，具备BD烧录机的“VAIO RC 300”系列个人电脑，PC用BD烧录机“BWU-100A”，以及BD-R/RW光盘等。

BD影片播放机 BDP-S1是索尼首款BD播放机，支持BD-ROM、BD-R/RE、DVD-ROM、DVD+R/+RW等光盘，提供MPEG-2、MPEG-4/AVC与VC1等BD影片播放所需之影像译码功能，LPCM、DD、DTS等多声道音效译码功能，以及BI-Stream输出。



索尼蓝光产品的价格已经比较便宜，但高价位仍回成为大难题。索尼表示，他们将继续努力，为消费者提供更多性价比高的产品。

索尼蓝光产品的价格已经比较便宜，但高价位仍回成为大难题。索尼表示，他们将继续努力，为消费者提供更多性价比高的产品。

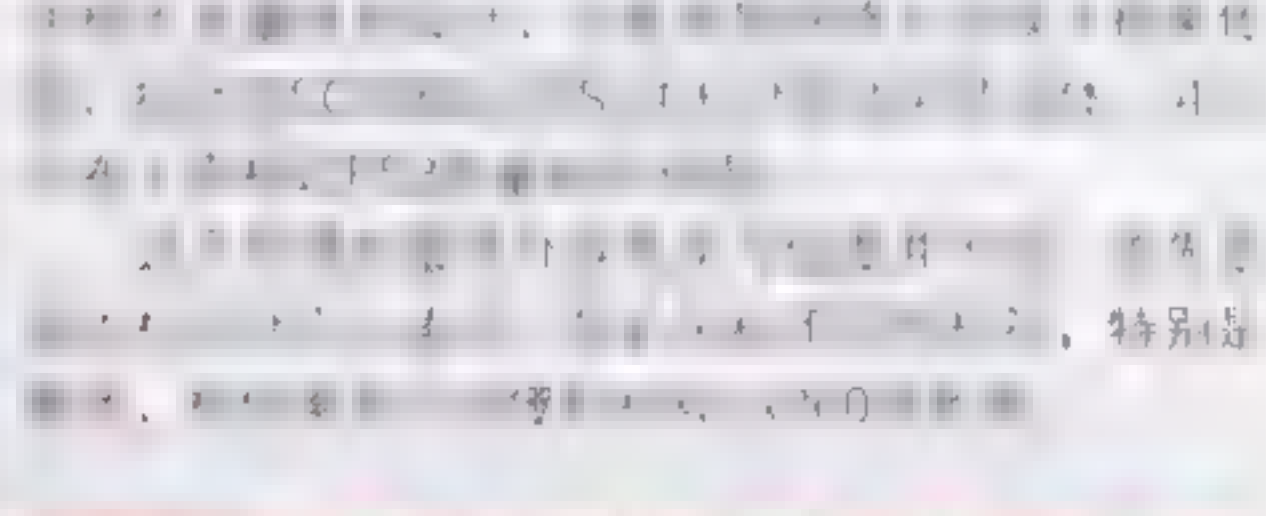
索尼蓝光产品的价格已经比较便宜，但高价位仍回成为大难题。索尼表示，他们将继续努力，为消费者提供更多性价比高的产品。

索尼蓝光产品的价格已经比较便宜，但高价位仍回成为大难题。索尼表示，他们将继续努力，为消费者提供更多性价比高的产品。

## PS3主机造型彻底变化 最终设计震惊网络?!

本刊讯 索尼公司于近日公布了PS3主机的最终设计，这款主机在造型上进行了彻底的变化，引发了网络上的广泛讨论和猜测。

PS3主机的最终设计，不仅在外形上更加时尚和现代，还在功能上进行了全面的升级。这款主机将支持更多的游戏和应用，为玩家带来更加丰富的游戏体验。



PS3主机的最终设计，不仅在外形上更加时尚和现代，还在功能上进行了全面的升级。这款主机将支持更多的游戏和应用，为玩家带来更加丰富的游戏体验。

PS3主机的最终设计，不仅在外形上更加时尚和现代，还在功能上进行了全面的升级。这款主机将支持更多的游戏和应用，为玩家带来更加丰富的游戏体验。

PS3主机的最终设计，不仅在外形上更加时尚和现代，还在功能上进行了全面的升级。这款主机将支持更多的游戏和应用，为玩家带来更加丰富的游戏体验。

PS3主机的最终设计，不仅在外形上更加时尚和现代，还在功能上进行了全面的升级。这款主机将支持更多的游戏和应用，为玩家带来更加丰富的游戏体验。



## 3月21日

●“2006年游戏开发者会议 (Game Developers Conference 2006, GDC 2006)”，于美国当地时间3月20日在加州圣荷西会议中心正式开幕 (详细报道请见右侧)

●日本ASK公司发表，将于4月上旬推出可支持各种USB充电可携式外设的携带充电电池。该电池，容量为2100mAh，并具备1个USB连接口，可供应各种可使用USB接口进行充电的可携式周边的充电需求。该产品预定4月上旬推出，预估零售价约4000日元。



## 3月22日

●据悉，Linux开发者于3月20日所发表的Linux核心，正式加入了对Cell架构的支持。本次Linux核心正式加入对Cell的支持，提供SPU档案系统，可简化SPE程序开发的难度，将有助于Cell系统的推广。



●日本游戏机周边产品厂商Cyber Gadget发表，将推出可安装标准3号电池来提供PSP充电需求，并具备无线控制机连接功能的PSP直立架产品。该直立架还提供了独特的双触控耳机分享功能，同时有防尘盖与便携袋，预估零售价约2980日元。

●微软于日前发表，长期处于缺货状况的Xbox 360主机将自本月底起，产量提升为原本的2到3倍 (详细报道请见右侧)

●日本am3发表，将针对GBA与NDS掌机，推出全新的Advance DS Movie影片下载服务。Advance DS Movie是一种转接装置，以Smart Media规格记忆卡来出版包括图像、音乐、文字与影片等内容的电子出版物，预定3月25日于日本全国推广。

## 3月23日

●SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，2006年GDC的主题演说中，正式确认PS3游戏将不分区 (详细报道请见右侧)

●世嘉SONIC TEAM总监，著名的游戏制作人中裕司，在日前宣布要离开世嘉，并建立自己的游戏制作公司。现年40岁的中裕司在近年来的发展并不理想，于是想要离开老东家，开创自己的事业，而新公司并不是与世嘉完全无关，仍然在财政等方面有着紧密的联系，其他细节现在还未公开。

## 3月24日

●任天堂社长岩田聪于2006年GDC中，正式发表新主机革命将提供MD，与PCE主机的游戏支持功能。至此，革命已经具备了兼容7款主机游戏的强大功能，可以说是历代向下兼容规模最大的一次。

●岩田聪在2006年GDC中，正式发表了传闻中的NDS版《塞尔达传说》新作《塞尔达传说 幻影沙漏》。(详细报道请见右侧)

●美国时间3月22日，纽约举办了“GDC Award”的颁奖仪式，《旺达与巨像》获得了“最佳游戏”、“创新”、“游戏设计”、“个性设计”、“视觉艺术”5项殊荣。此外，任天堂的《任天堂》也受到高度评价，获“创新”和“技术”2个奖项。



## 三大厂商争锋2006年GDC

●针对全球游戏开发人员所举办的“2006年游戏开发者会议 (Game Developers Conference 2006, GDC 2006)”，于美国当地时间3月20日在加州圣荷西会议中心开幕。GDC集合了来自全世界的游戏开发者，针对游戏开发的技术与概念进行交流，是目前同性质活动中规模最大，也是许多厂商用来发表重大信息的平台。

今年的GDC 2006于3月20至24日在美国加州一连举办5天，活动主题为“What's Next”，包括ACE、任天堂与微软等三大平台厂商，都于本次会议中安排了许多活动内容。

微软于当地时间3月23日上午10:30进行主题演说，主题为“Disrupting Development”，演说中针对游戏产业复杂化、庞大化的趋势，以NDS主机、迥异于传统游戏的《脑力锻炼》、Wi-Fi网络等，开拓新的玩家族群，并让既有的玩家族群感到惊奇的策略，而现场也展出了“Revolution”的主机模型。

## ■SCE展出PS3游戏开发工具

SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，在3月22日的主题演说中，展出了许多PS3的技术展示影片与多款开发中游戏，并于GDC现场摊位展示PS3游戏开发工具。

Phil Harrison于PS3主题演说“PlayStation3 Beyond the Box”中，描述PS3开发机设计产生的技术展示影片以及多款开发中PS3游戏的画面，包括曾于2005年E3公布过概念展示影片的越野赛车游戏《Motor Storm》，曾于2005年E3与TGS展出的空战射击游戏《Warhawk》，以及Insomniac Games所开发，PS2知名动作游戏《拉切

斯》的续作。本次首度公布将推出PS3新作，现场并展示了一段以科幻都市为主题的实时运算影片。同公司所开发，原称《1-8》的第三人称射击游戏，预定名为《Resistance Fall of Man》，展出了开发中的游戏画面，其中呈现了逼真的物理仿真反应以及爆炸的烟雾效果。

SCE还于GDC会场中展出了PS3软硬件开发工具与技术，并以新款的PS3开发机与USB接口的特制手柄来进行各种展示，包括2005年E3曾展出的水槽玩黏土，以及成千上万条鱼群的技术展示，还可使用手柄来改变视野。



## 软件 NDS版赛尔达新作公布 画面效果仿效“风之韵”

本刊讯 任天堂社长岩田聪在GDC 2006中为大家带来了不少惊喜，而对于NDS玩家来说，最令人激动的莫过于任天堂发布了NDS版《赛尔达传说》的新作《赛尔达传说 幻影沙漏》(The Legend of Zelda Phantom Hourglass)。

《赛尔达传说》系列作制作人为宫本英二，曾于2004年的专访报道中透露过NDS版《赛尔达传说》正在开发中的消息，并表示该新作将具备多样化的连接方式以及双屏幕的丰富互动等特色。

岩田聪于本次GDC的主题演说中，终于正式公布了这款新作。本游戏同样由宫本英二所领导的团队制作，采用与NGC版《赛尔达传说 风之韵》相同的Q版造型，并支持触控方式操作，预定2006年内推出。



此外，索尼还公布了包括跨平台资料交换格式“COLLADA”、PS平台绘图标准“PSGL”、执行效能分析工具“Performance Analysis Tools”、最大可支持512信道7.1声道输出的音效处理技术“Multi Stream”、以及跨平台3D游戏引擎“Unreal Engine3”等软件开发技术。

## ■微软发表多项跨平台开发技术

除了索尼的诸多精彩展示外，微软在会议中也带来了XNA Framework与Xbox Live Server Platform两项游戏开发技术。

XNA Framework是以微软.NET Framework为基础，并加入游戏应用所需之函数库所构成，让游戏开发者可轻松的以C语言进行跨PC与Xbox 360平台游戏开发的功能，提高程序代码的重叠利用率，降低跨平台游戏开发的难度，借以提供更佳的跨平台休闲游戏开发环境。

Xbox Live Server Platform是Xbox Live技术的强化与延伸，可提供必备的工具与环境，让游戏厂商构筑与Xbox Live服务连接的专属后端服务器，让各游戏开发商能以更简易、更有弹性的方式，来管理游戏的Xbox Live联机需求，并可针对各自的需求来规划与提供全功能的Xbox Live服务。以上相关技术都将整合于最新版的跨平台整合型软件开发套件“XNA Studio”中。

## PS3游戏取消分区制 蓝光媒体成为大功臣

本刊讯 SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison，于3月23日在GDC2006的主题演说中，正式确认PS3游戏将不再分区。

SCE先前曾于2005年7月所举办的“PlayStation Meeting 2005”中表示，由于以往游戏在不同地区采用不同的发行政策与审查流程，对游戏发行商来说，费时与效率，导致商机的丧失。因此PS3将以全球统一为出发点，统一全球的游戏发行政策与审查流程，将游戏发售的商机提升至最大。

Phil Harrison在本次GDC主题演说后的问答环节中，正式确认了PS3的游戏将采取不分区的方式推出，这表示北美、日本、欧洲等地发行的PS3游戏，都可以在各地区发行的PS3主机上执行，就如同目前PSP的模式。Phil Harrison同时强调，不分区也是因为BD蓝光光盘的容量大，足以让游戏厂商把各种版本的游戏资料都收在同一张光盘上。

## 微软趁机笼络市场 360再次加大产量

本刊讯 微软于近日发表，自2005年底推出以来一直处于缺货状况的Xbox 360主机，将自3月22号左右开始提升为原本的2到3倍。

微软具体解释说，目前Xbox 360相关零组件的产能已至最大，并且继新加坡的伟创力 (Flextronics) 与台湾的纬创 (Wistron) 之后，第3家Xbox 360生产制造厂商加拿大的天弘 (Celestica) 也已经加入，因此微软预定于2006年6月底前达成全球450到550万台的出货量，以提高对市场的供货。

另外微软也发表，可提供免费与付费内容下载服务的Xbox Live Marketplace，其累计下载次数已于日前正式突破1000万次，有85%联机上网的Xbox 360玩家曾从Xbox Live上下载各式数字内容，包括游戏展示、Xbox Live游乐场、电影预告片与音乐等。



## XBOX360游戏《九十九夜》制作人水口哲也特别专访——

## “对我来说N3是一个新挑战的开始。”

XBOX360的《九十九夜》(以下称N3)是一款期待度极高的作品,其制作人水口哲也在去年E3展中曾接受了关于《N3》的采访。如今本作的发售日已经确定在今年4月20日,本期新闻人物借此推出制作人水口哲也的特别专访,让我们来听听水口先生亲自描述的《N3》故事以及世界观。

## 富有魅力的角色们使故事更精彩

终于快要发售了,游戏中到底实现了多少当初的构想呢?

水口■最初的构想确实可以用“庞大”来形容。基本上各种想法都想在游戏中体现出来,但100%地实现也是不可能的。因为不管怎么说都是游戏,要考虑到游戏性。为了这个我们不得不取舍了。不过现在来看我们的做法是正确的。至于没有实现的东西,也许将在我们以后制作的游戏中被体现出来。

现在发表的主要角色共6人,还有其他人可以操作的角色吗?

■现在还不能公开。应该算是隐藏角色吧。估计是个能给玩家带来冲击力的角色。

您个人比较喜欢的角色是?

水口■编故事和设计角色都是很费时间也花很多钱的事情。在设计的时候,首先考虑的是设计出能表现角色内在方面的故事。但一个角色又都有属于自己的性格和价值,在接受命运的同时会烦恼些什么,有那些痛苦?会发生怎样的变化?诸如此类的课题会花掉很多时间,但对我来说是



件充满乐趣的工作。事实上,我们在每个角色上都用了大量的心思。

也许在您的心中,每个角色都充满魅力,但能挑出一个喜欢的来并不容易。

■水口:其实我也亲自担当了角色动作捕捉的制作,同时一起工作的还有很多经验丰富的专职演员。他们可以说很有职业精神,让我们看到了非常认真的演技。在那里为了使摄影机成功地拍摄到演员们的动作和表情,我们把摄影的工作完全摆在了第一位,最终把这些喜怒哀乐的神态交给美术人员手中。在录音工作方面,我们也丝毫没有懈怠。所以制作出充满魅力的角色是毋庸置疑的。其实原本是想找专业的配音员来完成配音的,结果最后很多动作捕捉演员兼任了自己角色的配音工作。游戏中的INPHY和ASPHARR就是这样。这种制作方式好像更容易投入感情,配音可以说进行得非常顺利。我本人也非常投入地参与了演出工作。

喜欢的故事情节吗?

水口■倒是有几个情节我比较喜欢。比如MYIFEE和EPHARR(暂定)的相识。关于MYIFEE的情节有很多,EPHARR在一起是男女间的感情,而且也是真正意义上的爱情,所以相识就变成了一个很特别的情节。还有INPHY和ASPHARR微妙的兄妹之情,在游戏中也得到了恰到好处地表现。如果玩家把INPHY的故事打穿的话,还会有什么?

水口■您说的没错啊(笑)。但是开始的时候性格比较孩子气,是在后面逐渐成长起来的。就连表情也慢慢变得成熟了,真的希望玩家们能够好好去体味这些变化。关于TYURRU和KLARRANN的故事可能比其他主要角色要少一些,但个

女可以啊(笑)。

水口■您说的没错啊(笑)。但是开始的时候性格比较孩子气,是在后面逐渐成长起来的。就连表情也慢慢变得成熟了,真的希望玩家们能够好好去体味这些变化。关于TYURRU和KLARRANN的故事可能比其他主要角色要少一些,但个

## 游戏的标题N3中隐藏的秘密

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

《N3》说不定在形式上与它接近,“九十九夜”是什么并不重要,人间的戏剧性才是重点。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。

水口■关于这里的秘密,也许我保留一点。因为十分想知道玩家们玩成游戏后对标题的理解。当然,“九十九夜”和游戏故事紧密相关的。比如《泰坦尼克》这部电影,影片并没有详细描写泰坦尼克号为什么沉没。只是一部以泰坦尼克号邮轮为舞台,借着船的沉没来讲一些故事。



游戏时间也会不同。如果反复玩的话,也许会有所上升,新的发现。变化的乐趣,可以带来更多乐趣。不过只有把所有角色都打通了,才能体会故事真正的主轴。

## N3这款游戏所要传达的讯息!

您觉得《N3》在游戏性质上是否超越现有的游戏呢?

■很难说,不知道是不是玩家们所期待的。对于玩家们来说,这款游戏本身就很困难。不过在游戏中,故事是毫无疑问的。就像我当初宣传的那样,“用全力向中间投一个直线球”。

水口先生通过《N3》这款游戏想表达的是什么?

水口■在《N3》的世界中,存在着各种各样的正义。主要角色间也存有各自的信念。基本上可以说是能够体验不同意义上的正义。玩家们也许可以通过经历主人公们的各种命运,从而发现真正的自己。也许多少可以理解人间的真实存在、感受和想法。能够体验这些,也是游戏的一种魅力。为了表现“什么样的正义”,游戏的故事也可以有各种各样的视点。这也算是一种新的

但并不是实验性。作为商品是很有自信的。我在本作中挑战了很多

求玩家们。的游戏类型也

水口■首先,一个主人

公都有不同的结局,而

把所有主人公

水口■首先,一个主人

公都有不同的结局,而

把所有主人公

水口■首先,一个主人

公都有不同的结局,而

## 水口哲也

N3制作人,Q ENTERTAINMENT株式会社董事长兼CCO(企业首席文化官)。

1965年出生。日本大学艺术系毕业,1990年进入SEGA,2003年10月成立Q ENTERTAINMENT株式会社。代表作《世嘉拉力》、《太空频道5》、《REZ》、《音乐方块》等。还担任日本大学艺术系特别讲师和金泽工业大学客座教授。

的故事中出现。但是到那时候ASPHARR的选择将是决定INPHY以后命运的关键。

分支情节是不

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3

水口■我们的判断是这一个已经足够了。当然最初是准备了很多发生分支的地方,但是我们更想在游戏的故事中体现出我们真正想要表达的东西,所以决定把分支情节重新定夺一下。结果是全员一致认为只有在ASPHARR的故事中安排一个分支点。对于在分支点作出的选择会直接影响INPHY的命运,故事也会有全新的展开。其中一个选择会导致一个让人意想不到的结局。希望大家能够看到结局时的反应(笑)。此外游戏还可以从敌方的角度进行,旨在能让玩家明白双方各自的感受。表面上《N3



# 最期待 TOP15

2006年第8期(统计时间  
2006年3月11日-3月23  
日)本期截至统计日期  
共收到有效选票1013张

本期排行榜由于工作原因统计截止日期稍有提前,所以3月23日发售的《皇牌空战ZERO·贝尔卡战争》仍然算在本期待榜的游戏中,这期会刊登本作的攻略,喜欢这款游戏的玩家下期就可以在“最流行”栏目上读到相关内容了。至于随着发售日的到来正式“退位让贤”,转战最期待榜去也。

## 1位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



在这次的《圣剑传说4》中将首度使用Havok物理引擎进行制作,众所周知,Havok物理引擎是一款非常优秀的游戏,其中包括《帝国时代3》、《光环2》、《半条命2》等。

本作的原班人马,延续。  
前回3位,本次计票617

## 2位 北欧战神传2·希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006 6.22 ■8190日元



本作的战斗画面将会变化为全3D地图,玩家可以在其中进行多方向移动,并且战斗场所还有高低差,玩家可以利用地形进行战斗。

开始是移动,接近敌人后进入攻击模式,进行攻击。  
前回2位,本次计票606

## 3位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006 3.23 ■7140日元



系统,玩家可以根据在游戏中获得的分数购买这些特殊兵装,不同类别的兵装有着不同的作用,不过其攻击力、打击范围等性能都比普通的武器要强上许多,合适的特殊兵装对攻关有很重要的辅助作用。

前回1位,本次计票515

## 4位 梦幻之星·宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006年预定 ■7140日元



游戏的发售日再次延期,由原本的3月30日更改为4月13日,SEGA表示,游戏的开发工作仍在进行中,质量得到更进一步的提高,以及为了使ONLINE机能的动作安定才作出的延期。不过从这次延期后并没有一定确切发售日来看估计是遇到了不小的问题。

前回5位,本次计票507

## 5位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006 4.11 ■49.99美元



数量多达2万多,让玩家在游戏中可以体验到各种不同的冒险。游戏中的敌人动作也更加逼真,让玩家在游戏中可以体验到各种不同的冒险。

前回7位,本次计票463

## 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■XBOX 4.11 ■49.99美元

本作是CAPCOM公司继《鬼泣》之后,又一款动作冒险游戏。游戏中的主角是一位年轻的武士,玩家需要通过他的视角来体验一段充满挑战的旅程。



## 铁拳·黑暗复苏

■PS2 ■TECMO ■格斗游戏 ■2006年预定 ■价格未定

本作中将新增两名新角色,分别是使用街头格斗术的少女莉莉(Lili),以及使用摔跤术的俄罗斯军人德龙诺夫(Dragunov)。

新上榜,本次计票153



## 星际争霸·幽灵

■PS2 ■暴雪 ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定

与PC上即时战略版的星际争霸一样,小猎龙可以在土质地上移动,玩家可以通过控制小猎龙来发现它们,否则无法发现它们。

前回8位,本次计票452

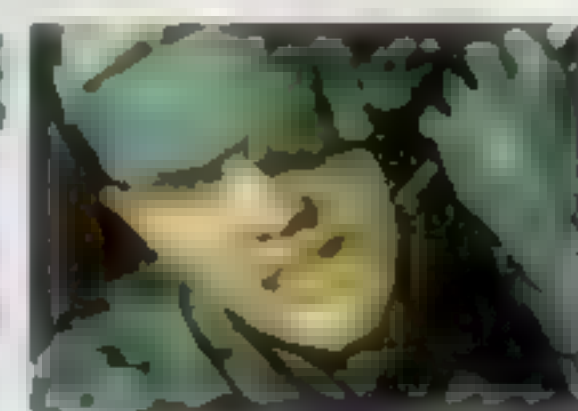


## 合金装备 索利德4·爱国者之枪

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定

本作是合金装备系列的第四部作品,玩家将扮演主角索利德,在游戏中体验到一段充满挑战的旅程。

前回11位,本次计票291



## 恶魔猎人4

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定

本作是恶魔猎人系列的第四部作品,玩家将扮演主角里昂,在游戏中体验到一段充满挑战的旅程。

前回9位,本次计票380



## 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年预定 ■价格未定

本作是战国BASARA系列的第二部作品,玩家将扮演主角织田信长,在游戏中体验到一段充满挑战的旅程。

前回12位,本次计票227



## 异世纪传说2

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定

本作是异世纪传说系列的第二部作品,玩家将扮演主角里昂,在游戏中体验到一段充满挑战的旅程。

前回13位,本次计票255



## 最终幻想6

■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

虽然本作已经确定会与FF5一起在GBA上发售,不过自从上次发布消息之后,厂商方面一直没有公布关于这两款的最新消息。

前回14位,本次计票271

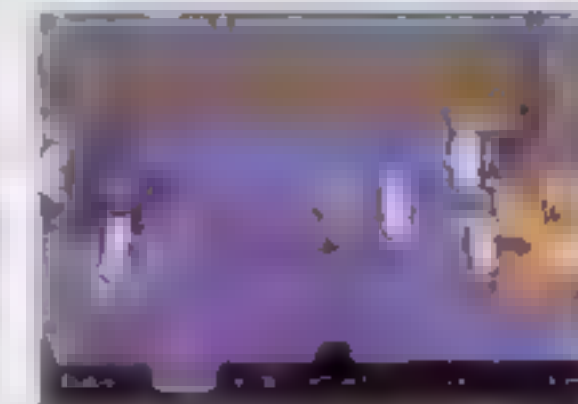


## MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006 4.20 ■4800日元

游戏的主题曲名称为《MOTHER3 爱的DEMO》,这首由钢琴演奏的主题曲,曲子风格清新柔和,非常适合本作这样的游戏。

前回15位,本次计票248



## 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006 7.6 ■6980日元

本作是异度传说系列的第三部作品,玩家将扮演主角里昂,在游戏中体验到一段充满挑战的旅程。

前回16位,本次计票221



【编辑】本期最期待榜的统计工作已经结束,感谢广大玩家的积极参与。在统计过程中,我们发现了一些有趣的现象,比如《圣剑传说4》和《北欧战神传2·希尔梅里亚》的排名有所上升,这可能与它们的游戏玩法和画面表现有关。同时,我们也看到了一些新游戏的上榜,这反映了玩家对新鲜事物的追求。在接下来的几期中,我们将继续关注玩家的喜好,为大家带来更多有价值的信息。

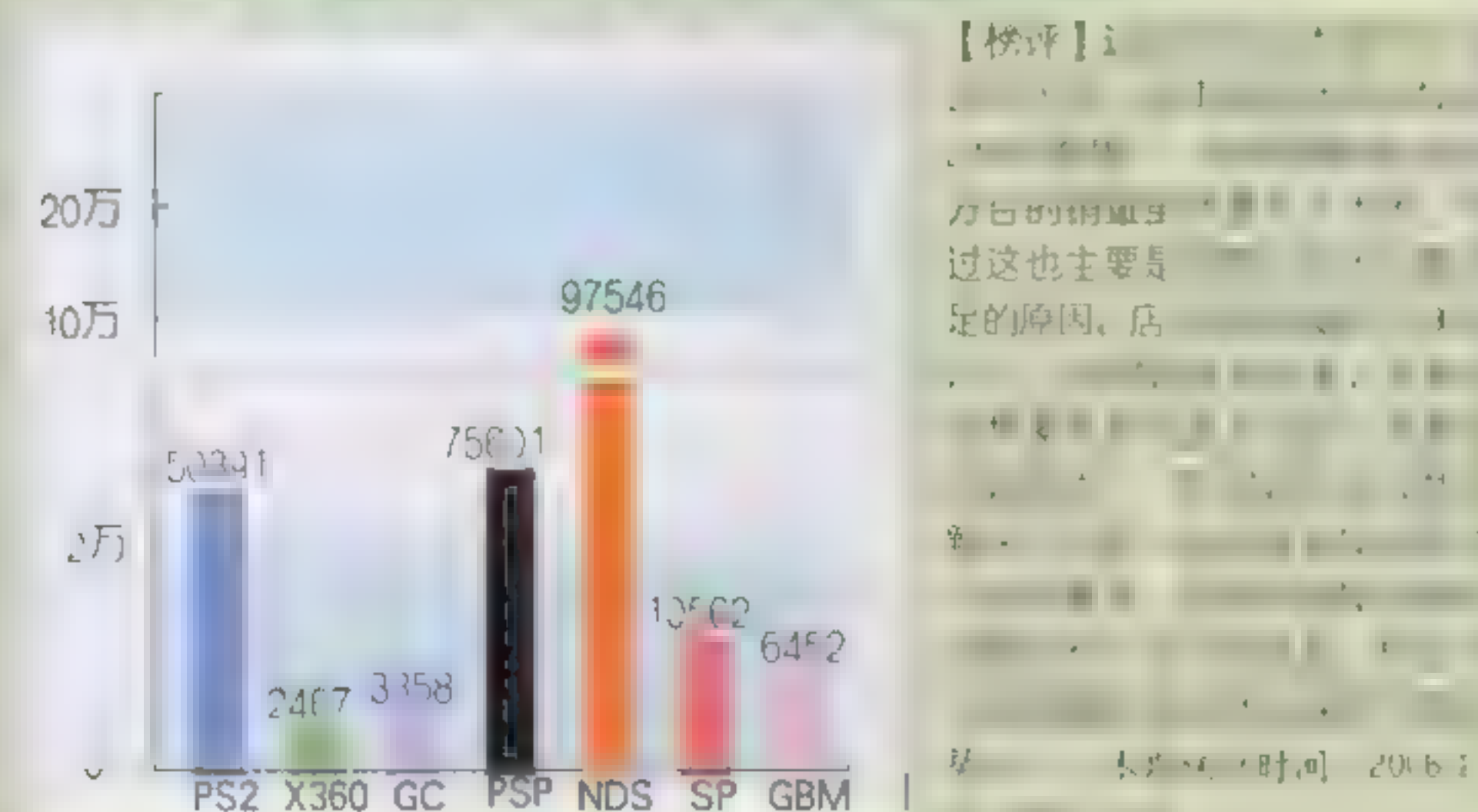


# 最流行TOP15

本期上榜作品就是SQUARE・ENIX于这个月发售的《最终幻想12》。借用某人的话来讲“你就算不看，也得知道它的存在”。《最终幻想12》在发售前就已经是万众瞩目的焦点，而发售后的表现也证明了它的受欢迎程度。相比其他作品，《最终幻想12》在发售后的表现更加出色，这主要归功于其优秀的画面和玩法。

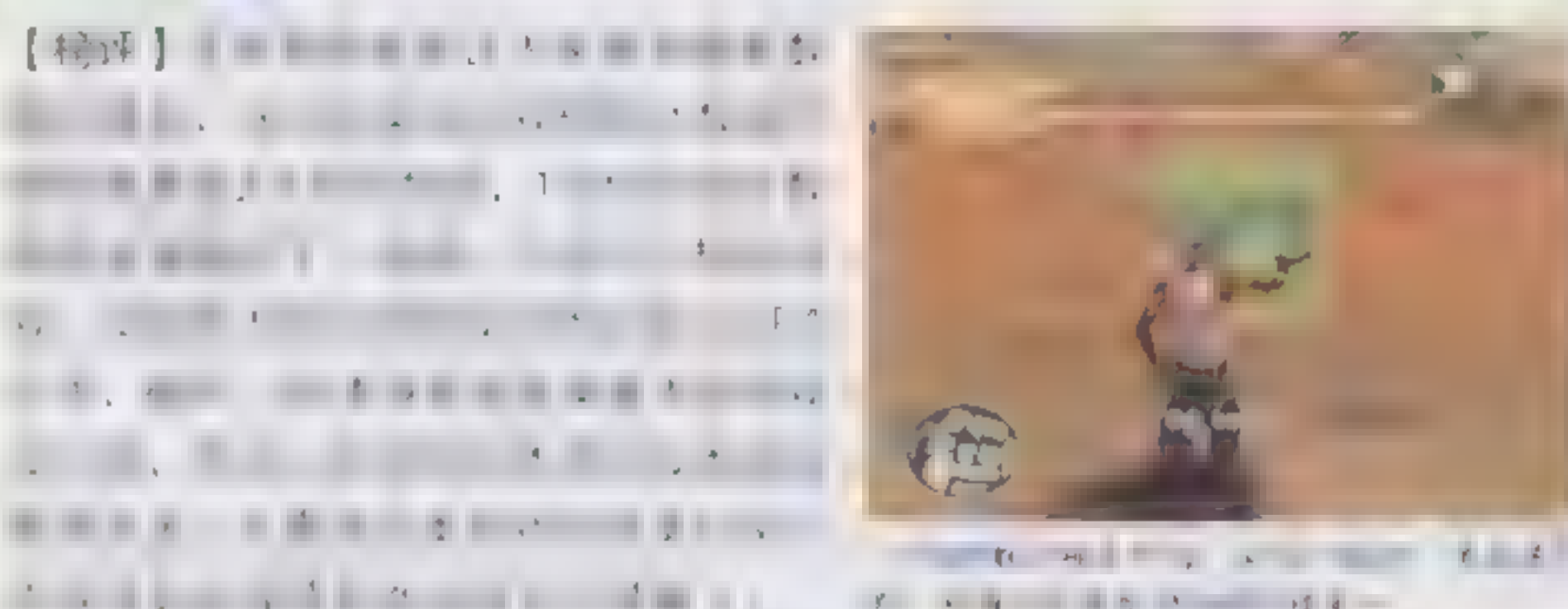
1	战国无双2	PS2 ■ KOEI ■ 战略动作 ■ 2006.2.24 ■ 7140日元	计票:574
2	最终幻想12	PS2 ■ SQUARE・ENIX ■ 角色扮演 ■ 2006.3.16 ■ 8990日元	计票:536
3	生化危机4	PS2 ■ CAPCOM ■ 动作冒险 ■ 2005.10.25 ■ 39.99美元	计票:507
4	新・鬼武者 梦之黎明	PS2 ■ CAPCOM ■ 动作冒险 ■ 2006.1.26 ■ 7329日元	计票:489
5	王国之心2	PS2 ■ SQUARE・ENIX ■ 动作角色扮演 ■ 2005.12.22 ■ 7140日元	计票:452
6	实况世界足球・胜利十一人9	PS2 ■ KONAMI ■ 体育竞技 ■ 2005.8.4 ■ 7329日元	计票:438
7	怪物猎人2	PS2 ■ CAPCOM ■ 动作冒险 ■ 2006.2.16 ■ 7140日元	计票:371
8	恶魔城・黑暗的诅咒	PS2 ■ KONAMI ■ 动作冒险 ■ 2005.11.24 ■ 7329日元	计票:362
9	真・三国无双4猛将传	PS2 ■ KOEI ■ 动作过关 ■ 2005.9.15 ■ 4494日元	计票:358
10	星际游侠	PS2 ■ LEVEL5 ■ 角色扮演 ■ 2005.12.8 ■ 7140日元	计票:344
11	第3次超级机器人大战α	PS2 ■ BANPRESTO ■ 战略模拟 ■ 2005.7.28 ■ 4379日元	计票:327
12	合金装备 索利德3・生存	PS2 ■ KONAMI ■ 动作谍报 ■ 2005.12.22 ■ 7329日元	计票:286
13	旺达与巨像	PS2 ■ SCEJ ■ 动作冒险 ■ 2005.10.22 ■ 7140日元	计票:280
14	深渊传说	PS2 ■ NAMCO ■ 角色扮演 ■ 2005.12.15 ■ 7140日元	计票:251
15	超级机器人大战J	GBA ■ BANPRESTO ■ 战略模拟 ■ 2005.9.15 ■ 5800日元	计票:203

## 【日本硬件双周销量统计】



## 美国家用机游戏周间排行榜 AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.2.1-2.20

1位	PS2 横行霸道・圣安德列斯 V2.0	厂商: Take2 类型: 动作/格斗 销量: 14.1万
2位	PS2 美式足球大联盟06	厂商: EA 类型: 体育竞技 销量: 1.9万
3位	橄榄球竞技场	厂商: EA 类型: 体育竞技 销量: 1.9万
4位	搏击之夜3	厂商: EA 类型: 格斗/游戏 销量: 1.4万
5位	MVP大学棒球联盟2006	厂商: EA 类型: 体育竞技 销量: 1.4万
6位	PS2 搏击之夜3	厂商: EA 类型: 格斗/游戏 销量: 1.4万
7位	使命召唤2	厂商: ACTIVISION 类型: 第一人称射击 销量: 1.1万
8位	实况NBA 06	厂商: EA 类型: 体育竞技 销量: 1.1万
9位	欢迎光临 动物之森	厂商: NINTENDO 类型: 模拟/生活 销量: 1.1万
10位	极品飞车・最高通缉	厂商: EA 类型: 赛车/游戏 销量: 1.1万



## 日本家用机软件两周销售排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.2.20-3.5

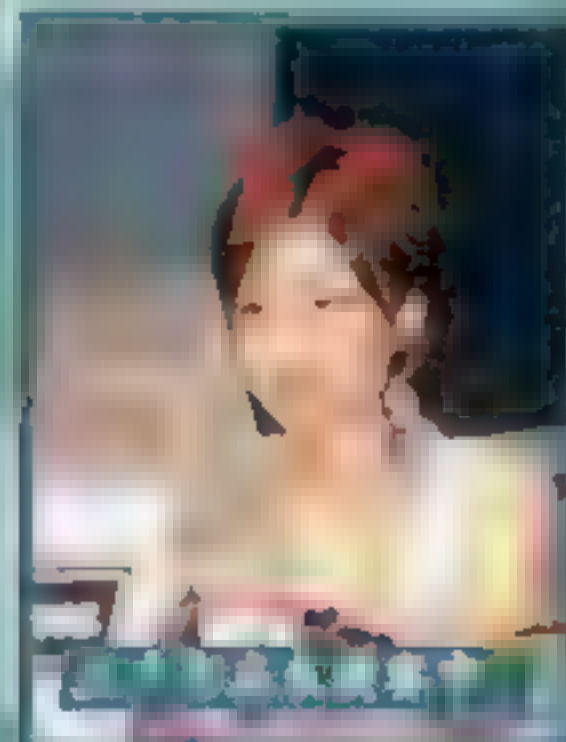
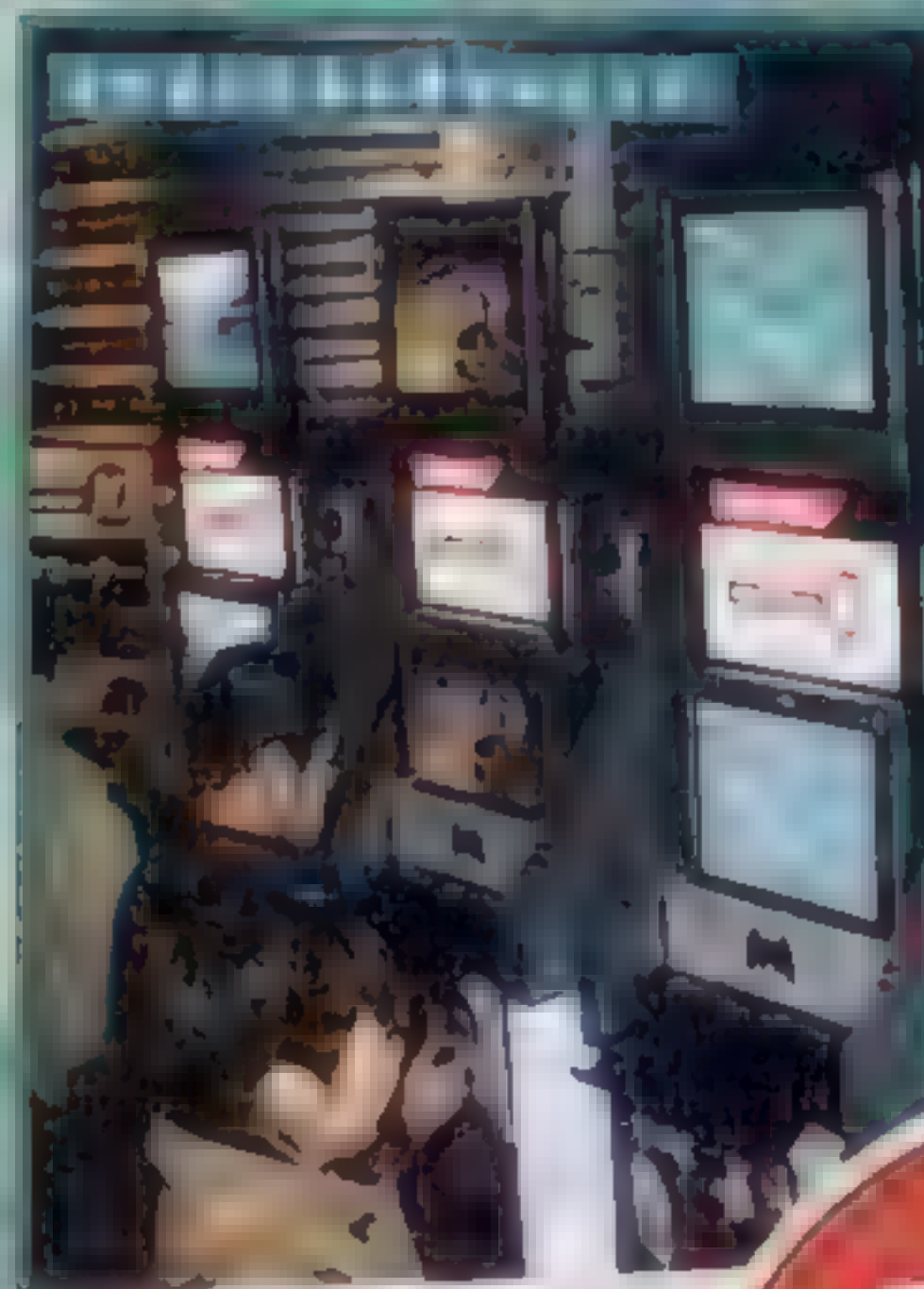
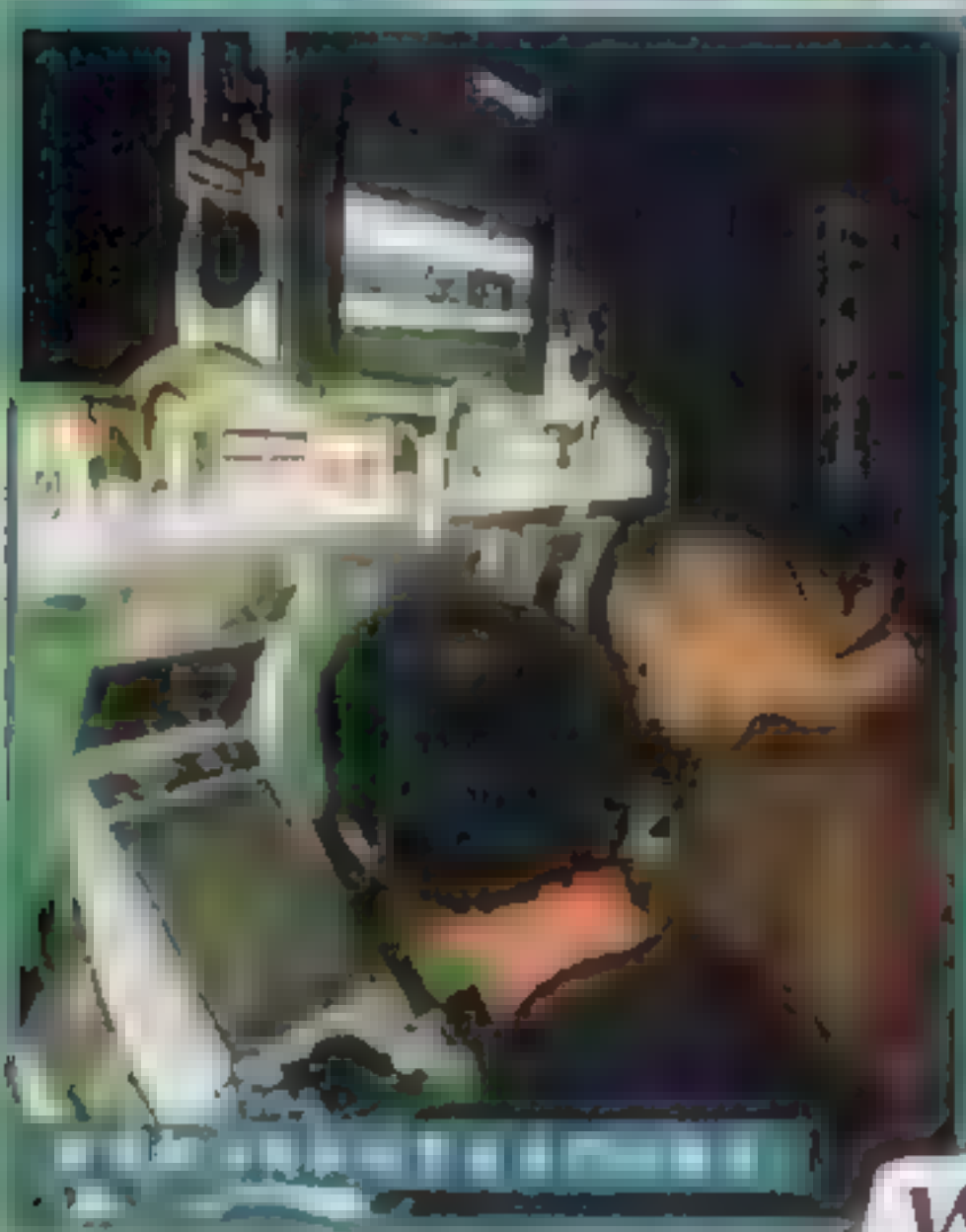
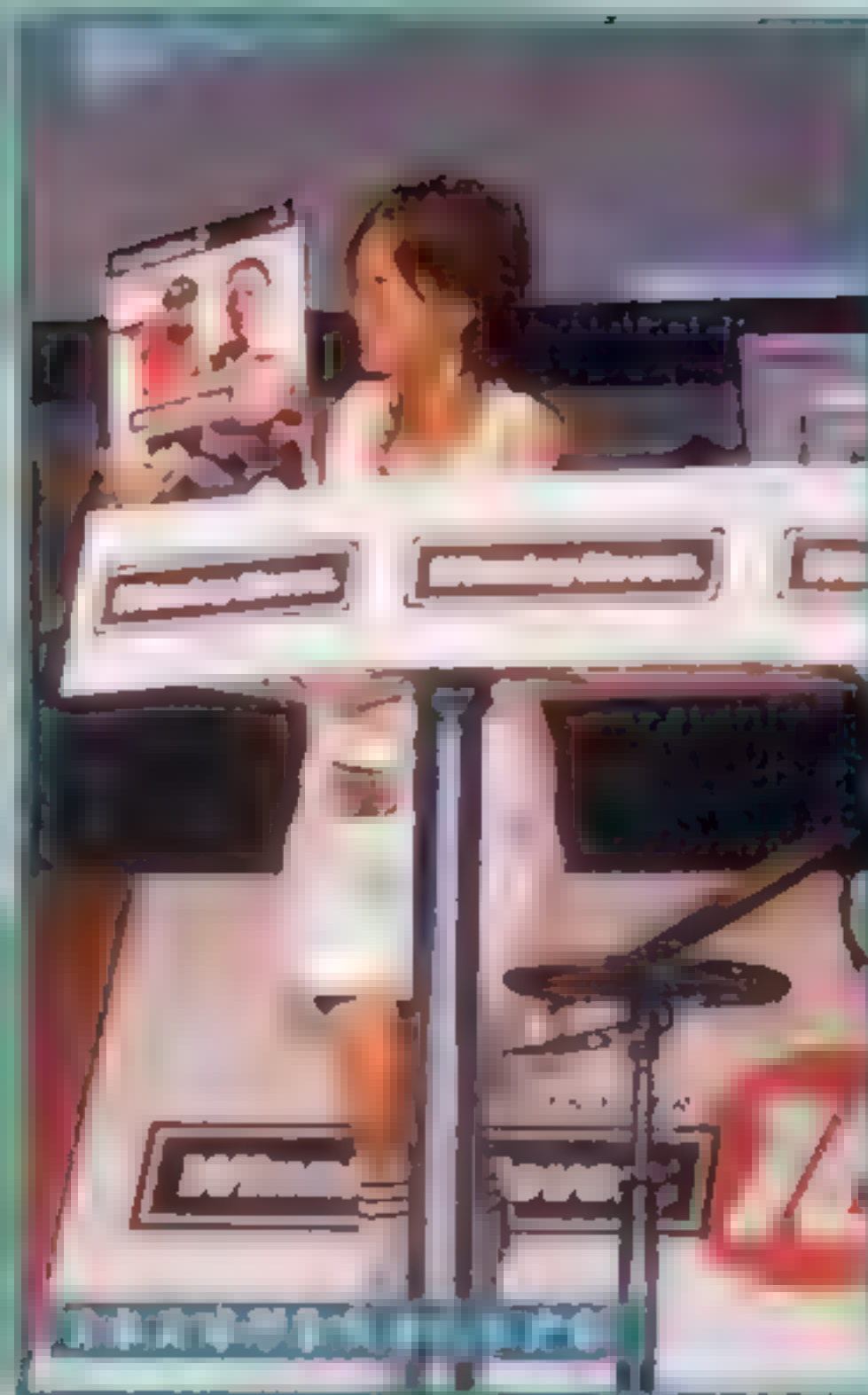
1位	战国无双2	销量 429193
2位	机动战士高达 CLIMAX U.C.	销量 158606
3位	幻想水浒传5	销量 156842
4位	更锻炼大脑的DS训练	销量 156649
5位	欢迎光临 动物之森	销量 135494
6位	魔界战记DISGAEA2	销量 122270
7位	圣剑传说・玛娜之子	销量 103581
8位	英语苦手的DS训练	销量 98709
9位	锻炼大脑的DS训练	销量 88817
10位	怪物猎人2	销量 80684

【榜评】本期日本游戏市场方面最风光的自然非《战国无双2》莫属了，不过4月确实有慢慢“退烧”了。这期上榜的PS2游戏比前段日子多出不少，与NDS游戏基本上是平分江山了，至于下期，想都不用想肯定是FI。

## 本期中国电玩榜奖品



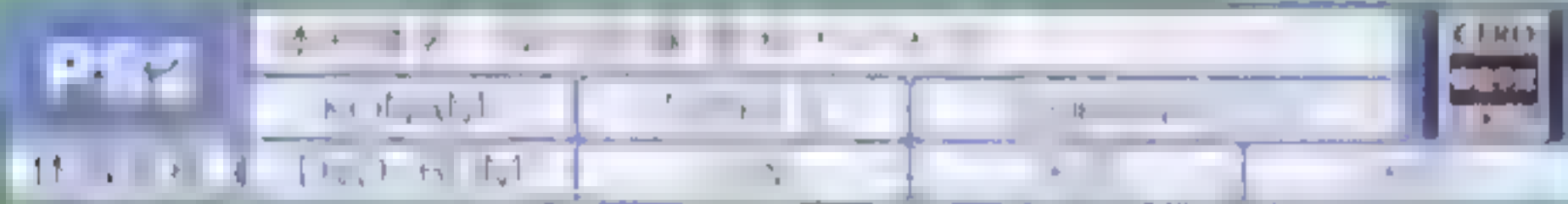




WORLD SOCCOR



# Winning Eleven



本作是著名体育游戏系列《实况足球胜利十一人》的正统续作。《实况足球胜利十一人》是日本足球游戏的“常青树”之一，每一年都会推出新作，用当世人的成绩，《胜利十一人9》在2005年8月4日推出的，凭借92万的销量获得2005年全年游戏软件销量排行的第五名。不过《胜利十一人9》在世界范围内的口碑并不十分理想，很多玩家认为游戏中的传球插入过多，影响了比赛的流畅度。

最新续作《胜利十一人10》于2006年3月下旬正式公布，推出时的宣传力度

比又有所提升。本作在制作时本将以动作性为先的原则，在细腻的战术技巧方面进行了更加仔细的调整，希望在正作的基础上得到进一步的提高。

## 成熟化的商品形式

《实况足球胜利十一人10》的新作发表会于3月23日召开的。KONAMI公司在发表会上，除了展示游戏的试玩版外，还展示了游戏的周边商品，包括游戏盒、海报、T恤等。这些周边商品的设计都非常精美，受到了玩家的广泛好评。

开过程。我们在开发过程中，为了提升游戏的动作性，我们对游戏的操作进行了大幅的调整，使得游戏的操作更加流畅。同时，为了追求比赛场面的真实感，制作小组特意申请到了英格兰、阿根廷、西班牙、荷兰和意大利五支国家队的形象授权。在游戏中，这些球队的队徽和球衣等都将逼真地再现出来。

本作的主旋律《Win and Love》是由著名作曲家Yukihiko



↑高桥拓对作曲进行解说。

↑大魄力的电视广告







《最终幻想X-2》  
 作为系列中首部全3D作品，  
 本作在画面表现上有着革命性的突破。  
 游戏中，玩家将跟随两位女主角踏上旅程。  
 本作在保留系列传统的同时，  
 也在玩法上进行了大胆的创新。  
 本作将于9月13日正式发售。  
 敬请期待。

# 挑战影时间的少年们



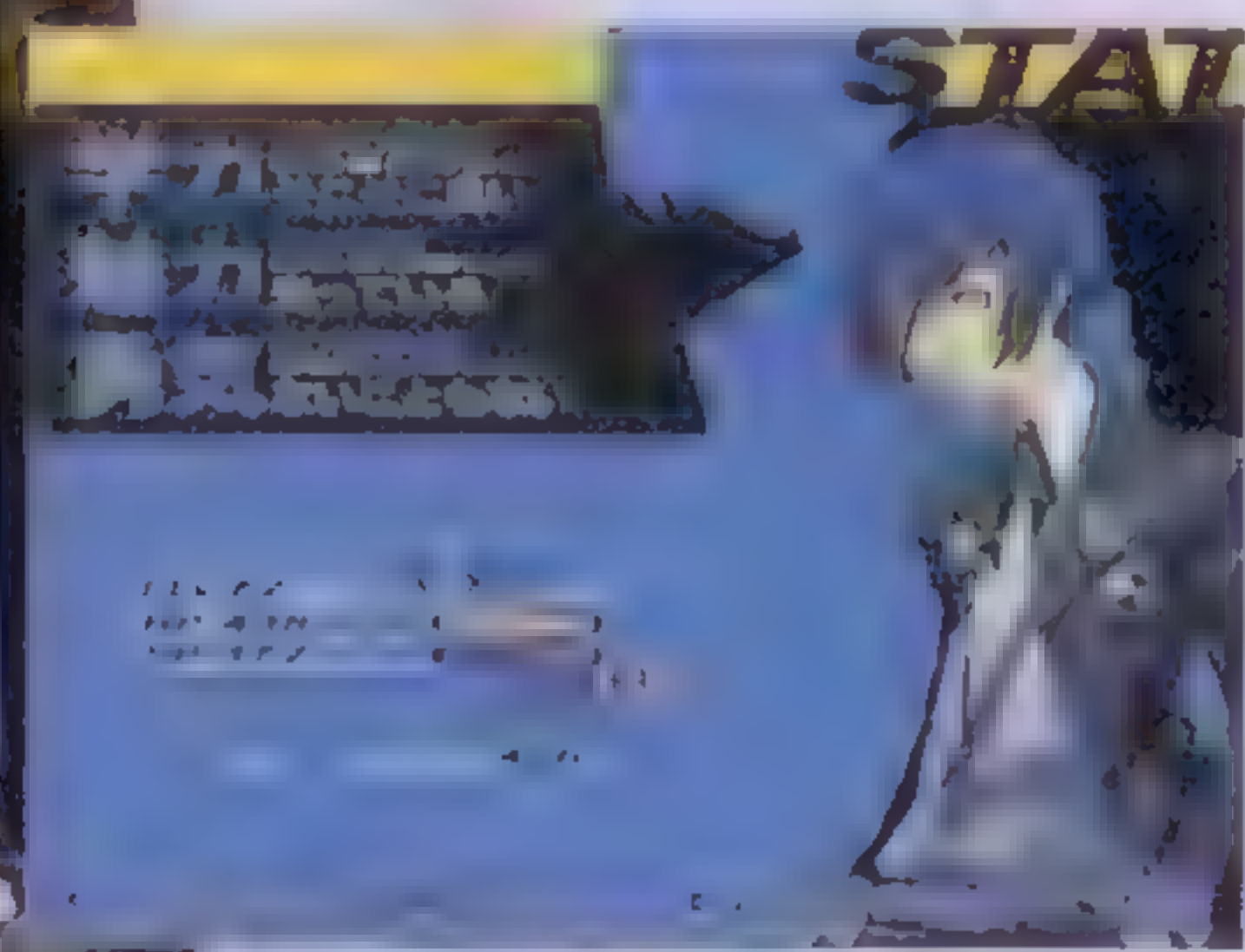
## 男主大公报

1. 本作的主角是一位名叫“克劳”的少年，  
 他拥有着强大的战斗能力，  
 在游戏中将带领玩家探索未知的世界。  
 2. 本作在剧情上有着深厚的底蕴，  
 玩家将体验到一段感人至深的冒险旅程。  
 3. 本作在玩法上进行了全面的升级，  
 玩家将感受到前所未有的战斗快感。  
 4. 本作在画面表现上有着极高的水准，  
 玩家将欣赏到绝美的游戏场景。



FFX-2	最终幻想X-2	FINAL FANTASY X-2
平台	PlayStation 2	PlayStation 2
发售日期	2005年9月13日	2005年9月13日
开发商	史克威尔艾尼克斯	史克威尔艾尼克斯
发行商	史克威尔艾尼克斯	史克威尔艾尼克斯
游戏类型	角色扮演游戏	角色扮演游戏

本作是《最终幻想X》的续作，  
 玩家将跟随两位女主角踏上旅程。  
 本作在保留系列传统的同时，  
 也在玩法上进行了大胆的创新。  
 本作将于9月13日正式发售。  
 敬请期待。



游戏中的风景如画



是只小队的别样风格



【女神异闻录】

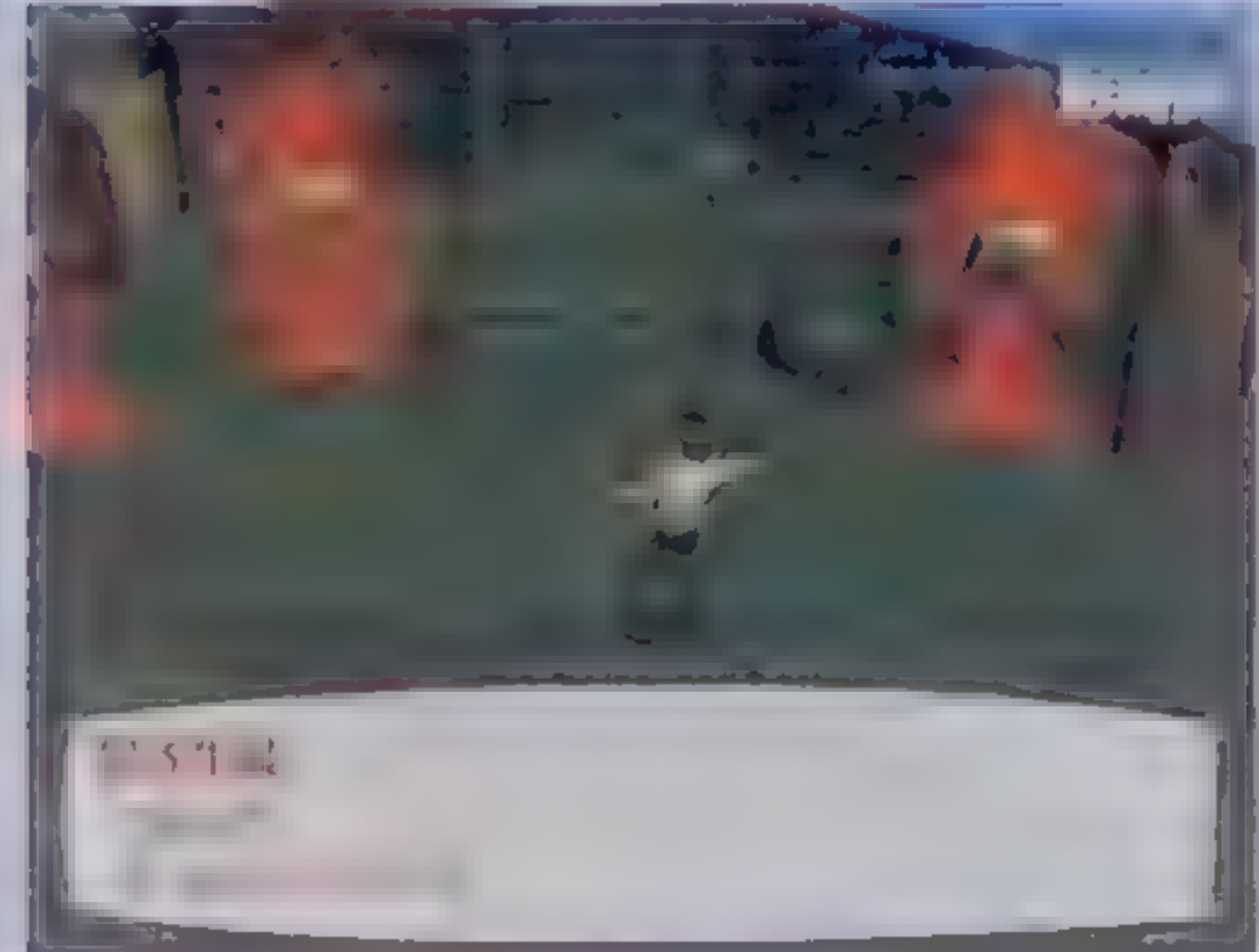


# 无人知晓的神秘时间带！

在《机动战士高达SEED》中，主角们所经历的神秘时间带，是故事中最引人入胜的部分。这个时间带不仅充满了未知的危险，也是主角们成长和突破自我的关键时期。在这个神秘的时间带中，主角们将面对前所未有的挑战，揭开隐藏在背后的真相。这个时间带的存在，为整个故事增添了无限的悬念和深度。主角们在这个时间带中的经历，将直接影响到他们的命运和整个世界的走向。这个神秘的时间带，是故事中不可或缺的一部分，也是粉丝们最期待的内容之一。



游戏中的舞台  
港区



「机动」合体与「夏多」



性格开朗的超能力者

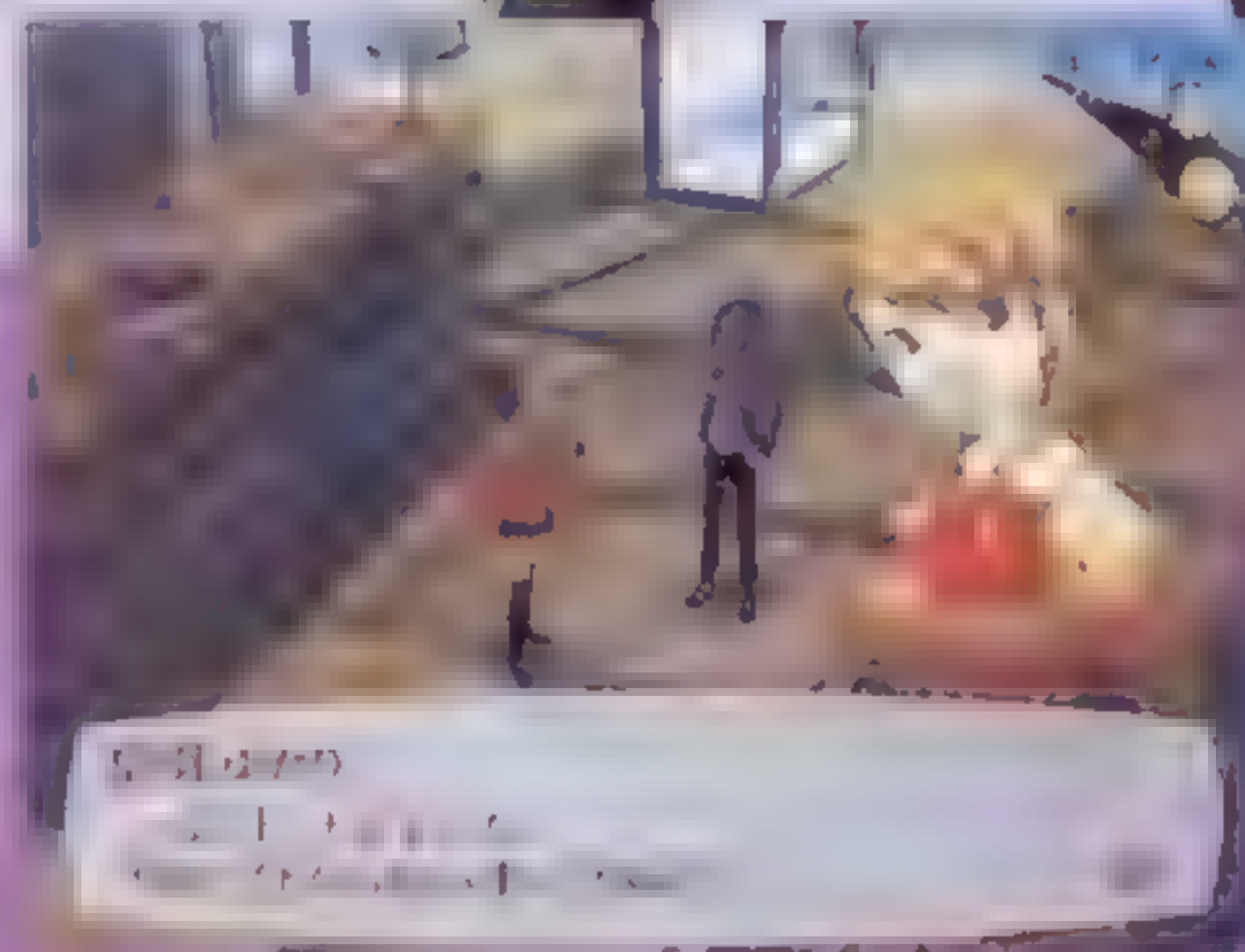
在同一栋宿舍楼

在《机动战士高达SEED》中，主角们所经历的神秘时间带，是故事中最引人入胜的部分。这个时间带不仅充满了未知的危险，也是主角们成长和突破自我的关键时期。在这个神秘的时间带中，主角们将面对前所未有的挑战，揭开隐藏在背后的真相。这个时间带的存在，为整个故事增添了无限的悬念和深度。主角们在这个时间带中的经历，将直接影响到他们的命运和整个世界的走向。这个神秘的时间带，是故事中不可或缺的一部分，也是粉丝们最期待的内容之一。



岳羽由香里

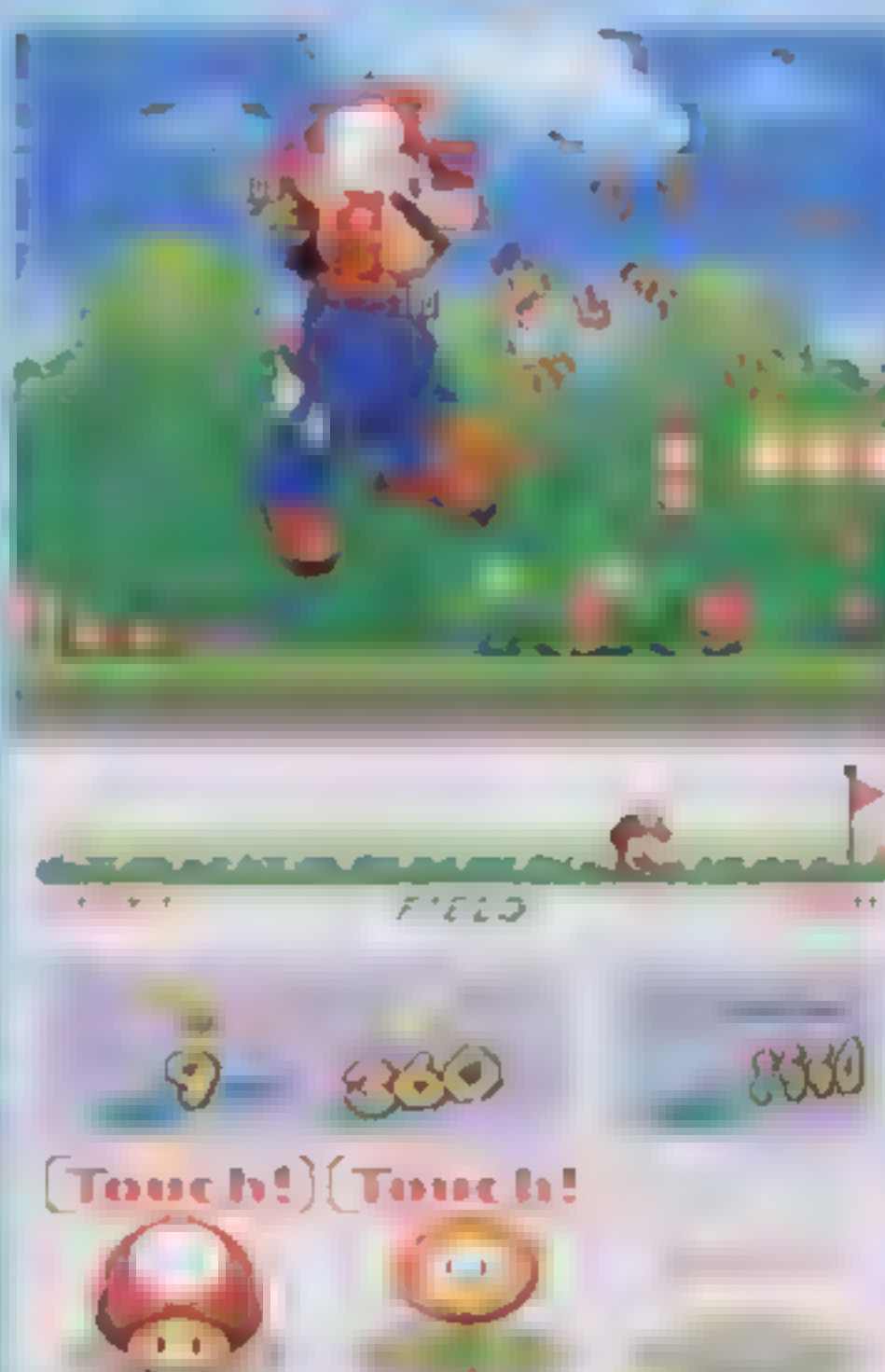
美丽少女的超级能力敬请期待





马里奥系列是任天堂的招牌，高受欢迎。本次登陆的平台是当红掌机NDS，以3D画面呈现，让玩家重温经典。本作是正统的马里奥系列，画面采用3D建模，但保留了2D风格，让玩家在掌机上重温当年的游戏体验。本作以3D绘图的方式再现了2D的超级马里奥兄弟，玩家可以自由选择角色，也许它的最大魅力是为玩家带来了简单之美。游戏的主题只是单纯的游戏，而本作恰恰紧抓这一主题，在掌机上让马里奥兄弟发扬光大。马里奥系列诞生已经有二十多个年头，伴随着一代代玩家成长，不少老玩家依然怀念着当年的游戏感觉，现在只要拥有一台NDS主机，玩家可以重温当年的游戏体验。 □文/雪飞

本作忠实再现了二十多年前神作《超级马里奥兄弟》的精髓，为玩家带来的是久违那种单纯游戏的快乐，本作没有深邃的主题，没有规模宏大的场景，也没有感人落泪的爱情故事，有的只是游戏的快乐。而这种快乐也许正是玩家们最初玩游戏所追求的感觉，但随着时代和市场的变化，渐渐失去的那种感觉。本作将马里奥系列中的经典人物和新加入的新对手统统搬上舞台，还加入了不少新要素，使得本作可以说是新时代的新马里奥作品，再次为玩家展示出了简单之美。



！游戏中上屏显示关卡的情况，下屏则显示玩家的得分和道具，不要盲目追求高分，合理利用手里的道具才是必胜之道。

然肯定要使用双屏。游戏中以上屏幕为主要操作画面，下屏幕起到辅助作用，详细显示游戏中时间、分数、金币数、关卡情况等资料，便于玩家随时查看，玩家还可以使用触笔选择威力花、大蘑菇等道具，有些遗憾的是，双屏的利用显得稍有不足。另外大喜事则是可以选择协力模式，玩家可以利用马里奥和路易这对兄弟来

本作的舞台是奇幻的蘑菇王国，  
本作的内容丰富，有草原、地底、水  
下、城堡等等。玩家可以变成巨大马  
里奥，而且在这状态下基本无敌，可  
以像以前游戏中吃掉星星时一样将敌  
人全部破坏，但只能在特定的关卡才能  
变成此状态，另外还可以变成迷你  
马里奥，身材大概只有普通马里奥的  
四分之一，可以进入普通状态下无法  
进入的场景，龟壳马里奥则是在击败  
游戏中的乌龟后，马里奥将龟壳背在  
背上，成为自己的武器，可以向被踩  
出的乌龟一样滑行，并可以借机击败  
挡路的敌人。合理利用这三种不同状  
态的马里奥，可以帮助玩家轻松地打  
战通关，在蘑菇王国一显成名。

本作的第一特点是2D动作游戏，因为最初的2D马里奥给玩家们留下的印象实在是太深刻太美好了，因此大家一直强烈呼吁马里奥回归2D，这次的本作终于满足了广大玩家的愿望，回归2D动作游戏。虽然本作是触屏游戏，有些遗憾但也许这样才能真正为玩家带来那种熟悉的感觉。在FC上超级马里奥兄弟就保留了这一绝妙设定，玩家在过关以后一样可以通过跳跃降旗，大龄的玩家们更可以用来检验一下多年不玩自己的水平是否退步。音乐也是马里奥深入人心的特色之一，本作虽然重新制作了音乐，但在游戏中玩家可以欣赏到那些经典的配乐。





# 无线通讯二人对战其乐无穷

FC的超级马里奥中也有双人模式，但并不能同时进入游戏，而是要一个人玩完后换人进行游戏，因此当时就有很多玩家希望玩马里奥能向玩魂斗罗一样可以双人同时游戏，但由于技术条件所限而不能满足玩家的需要。而随着社会的发展，现在玩家终于可以在NDS上双人同时进行马里奥游戏了，在NDS上，玩家可以通过无线通讯进行二人对战，这大大增加了游戏的趣味性。在NDS上，玩家可以通过无线通讯进行二人对战，这大大增加了游戏的趣味性。



## 马大叔英雄救美三十年



**马里奥**

## 被绑架次数最多的美丽公主



**碧奇公主**

## 造型可爱的敌方人物



**库巴**

## 兄弟同心，其利断金!



**路易吉**

## 美丽公主身边的可爱护卫



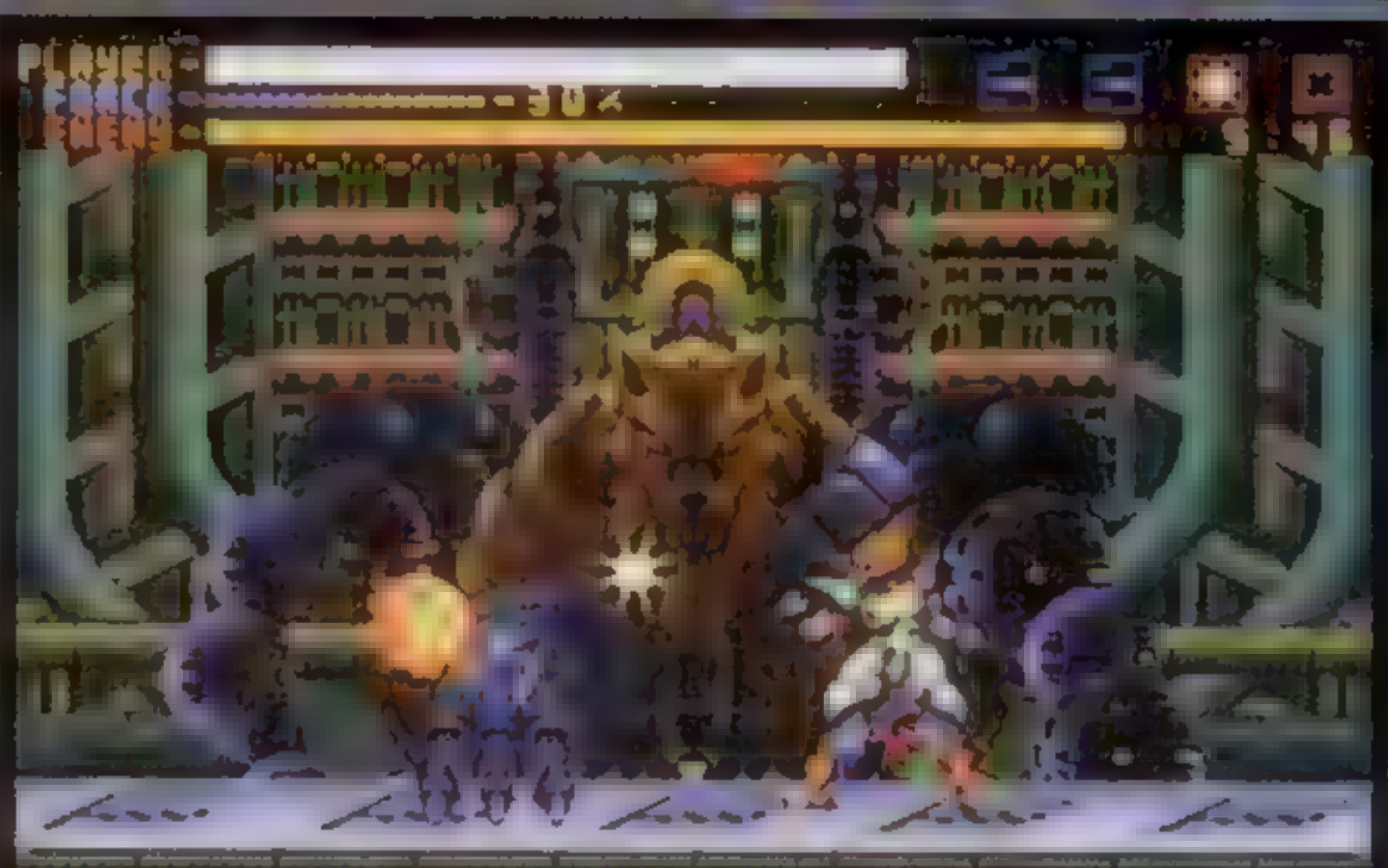
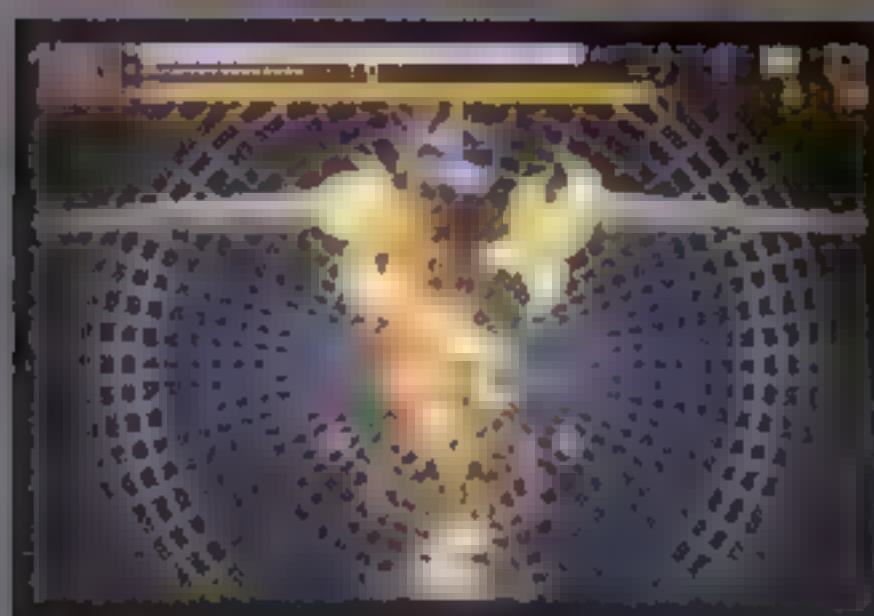
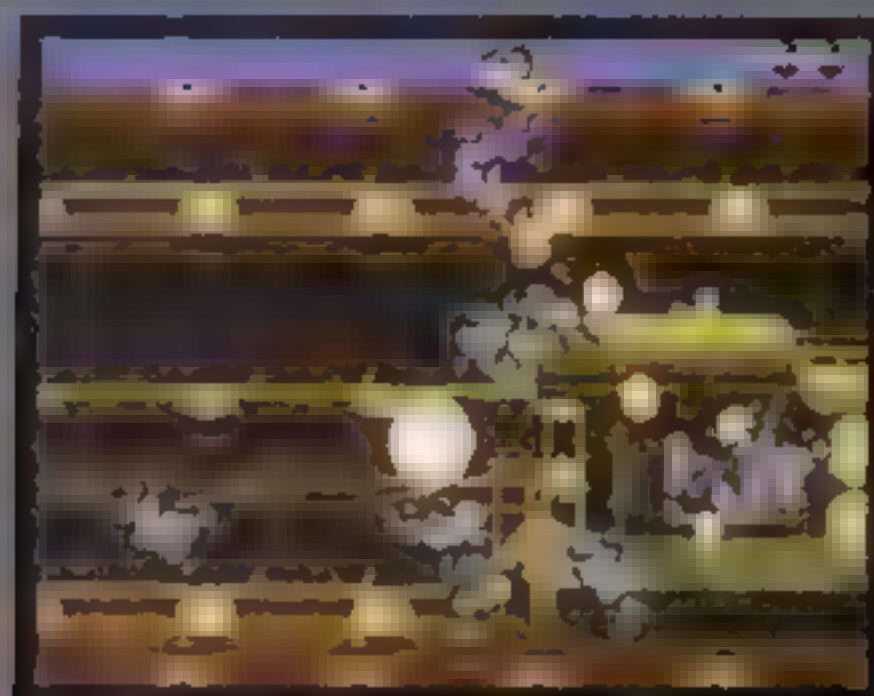
**耀西**

## 虎父无犬子，强将无弱兵!



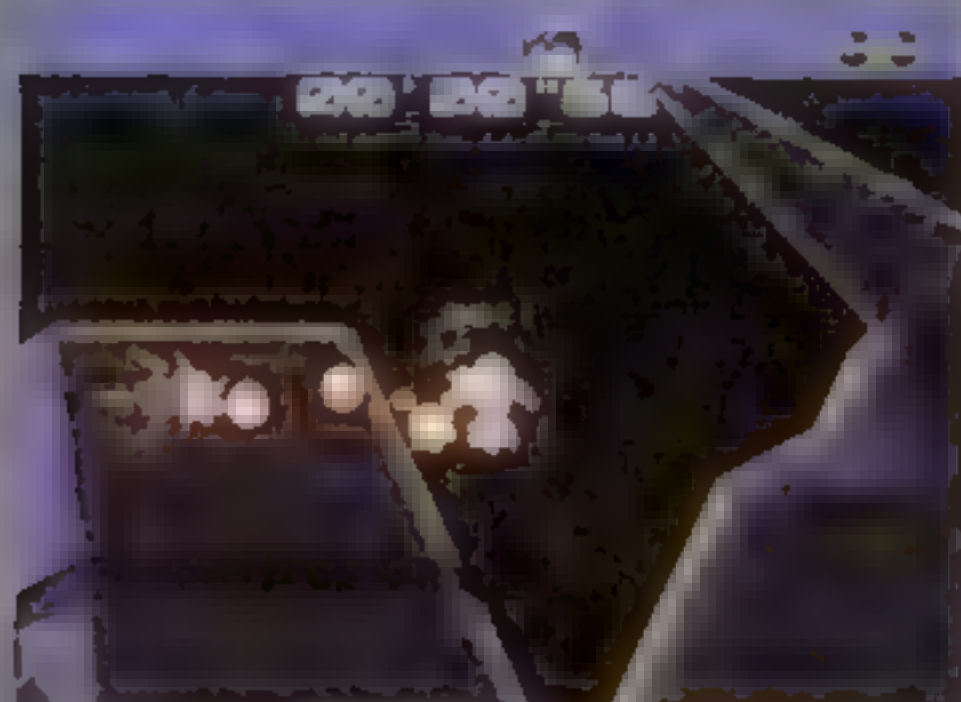
**小库巴**





# AGES2500和财宝盒子中的火枪英雄

AGES2500和财宝盒子中的火枪英雄

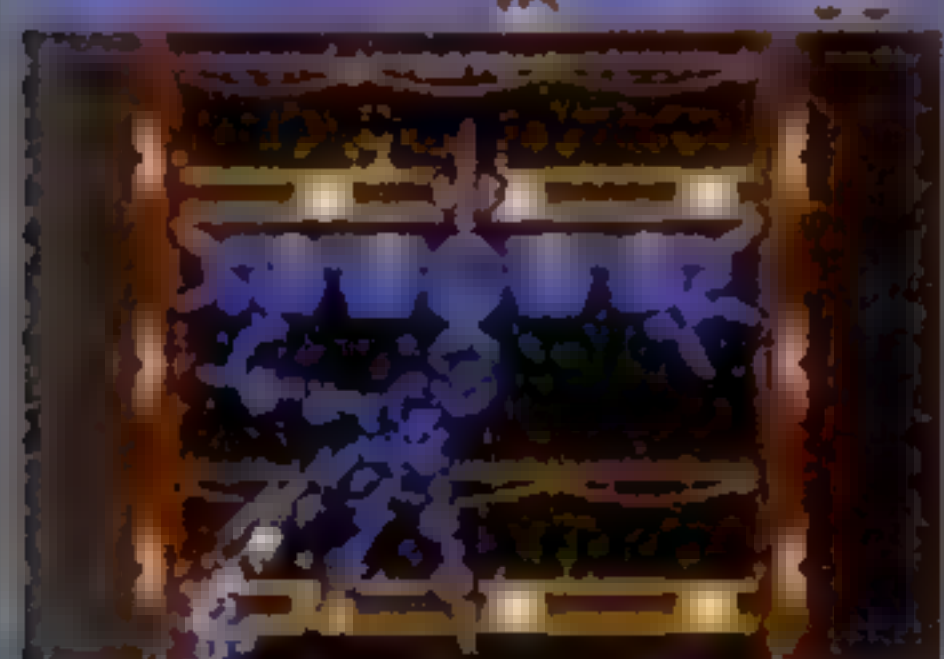
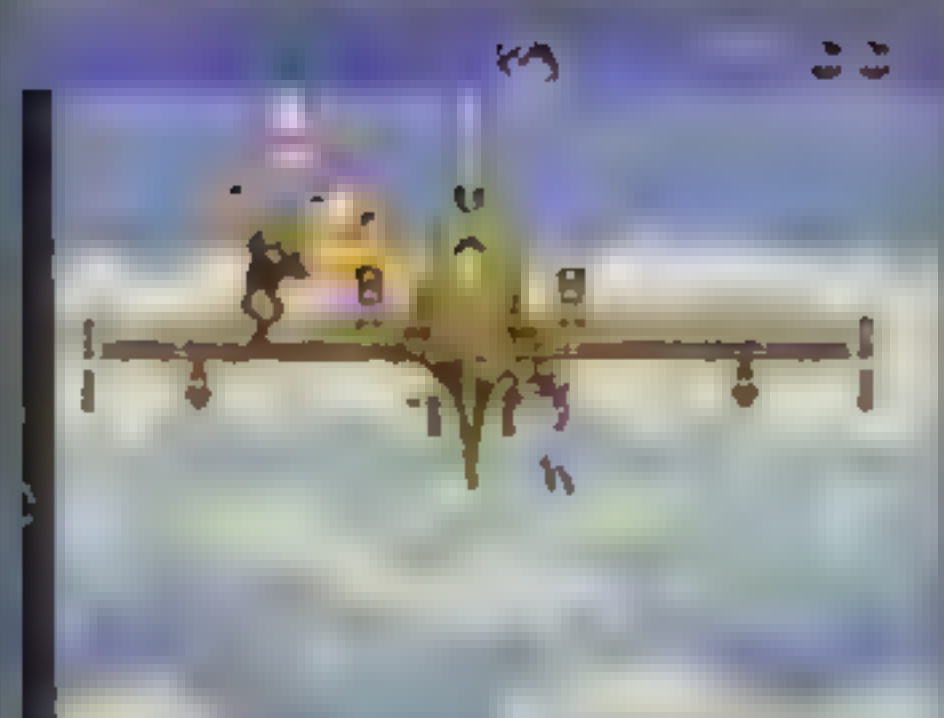


【一夜之间和...特征】

【...公司和...枪手】



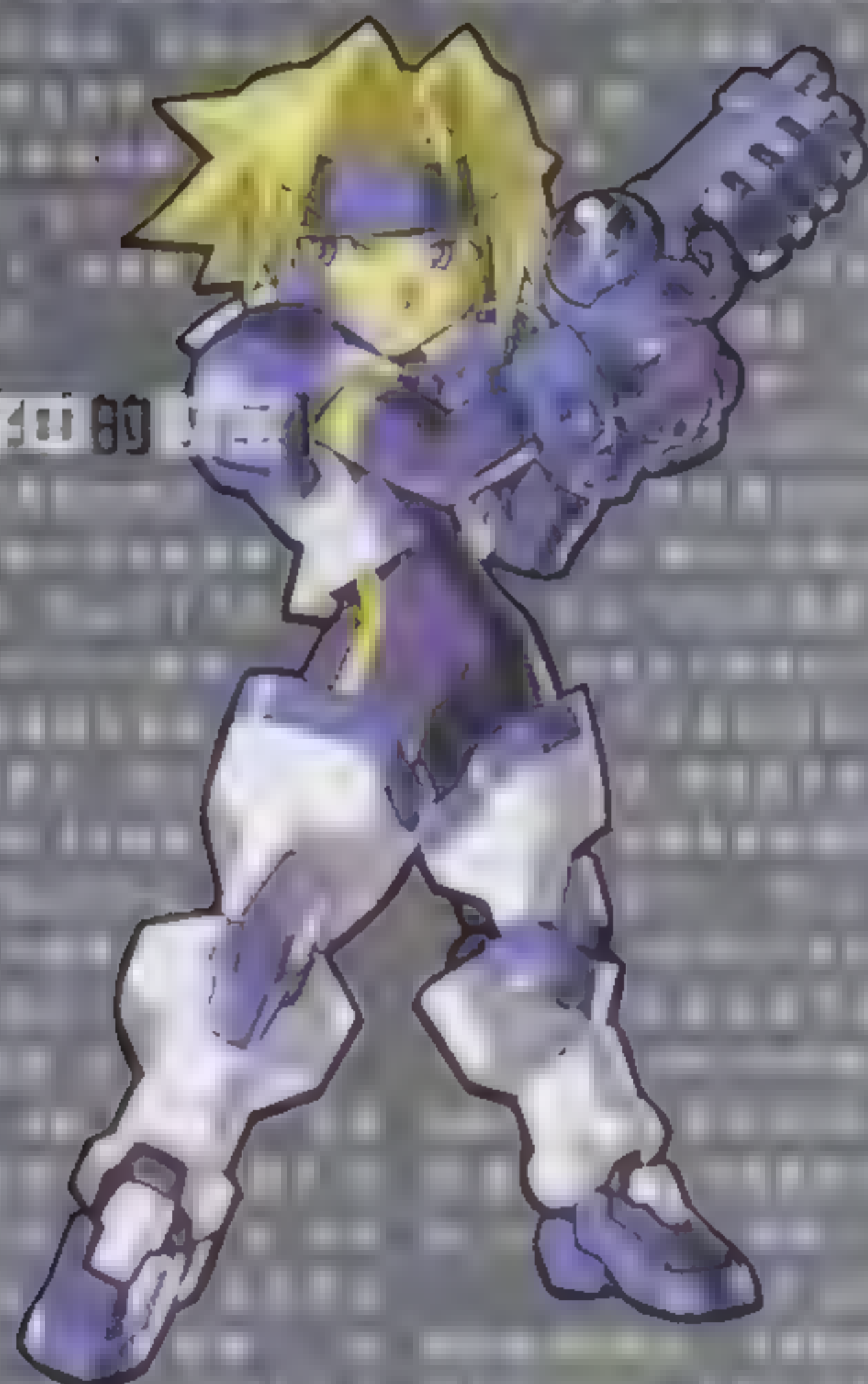




【角色设计和战斗实力】



【财宝王国的宝藏】







有发售的《梦幻之星：宇宙》。

AGES2500系列用《梦幻之星》作为第一作，而这也是因为它经典地位。《梦幻之星》游戏的世界观独特、科幻、情节动人、影音效果出色。以当时的机能来看，各方面的表现都很完美。AGES2500系列的《梦幻之星》的复刻是由《梦幻之星在线》的制作小组SONIC TEAM完成。复刻版本无论是画面还是音效都得到了质的提升。除了复刻版本之外，游戏中都收录了游戏的原始版本，让希望怀旧的玩家能重温原作带给玩家的感动。AGES2500系列的一大特点是增加丰富的内容。所以，我们还可以看到这两个游戏当时开发的宝贵资料。

### 太空哈利1&2

和《梦幻之星》一样，《太空哈利》作为经典系列在

采用飞机的追尾视角，非常逼真的显示出敌机的距离和位置。场景中树木建筑等物品也极具立体感。玩家驾驶的飞机在快速后退的场景中高速移动，然后锁定目标释放炸弹，配合激烈的音效给玩家带来了射击的爽快感和手心冒汗的紧张感。当然最令人高兴的是AGES2500系列收录了《冲破火网》的最强作《冲破火网II》。



除了画面充满立体感外，在玩法上亦具有一定的战略性。由于在游戏中敌机的弹数是有限的，期间又没有基地或补给机可为你补给，所以玩家并不能胡

之余，天气变化和路面等效果在PS2版中，也变得更加真实。

### VR战士2

由铃木裕大师制作的格斗游戏《VR战士》被公认为是第一款3D格斗游戏。1994年推出的《VR战士2》则是把《VR战士》系列推上顶峰的佳作，奠定了这个系列的经典地位。利用当年机能强大的Model2大型街机基板，《VR战士2》的场景刻画出色，人物描绘非常细致，并且保证了每秒60帧的流畅画面。熟悉这个系列的玩家都知道这些并不是最主要的，《VR战士》之所以经典，是由于游戏格斗系统和出招系统的完美设定。这个游戏风靡全球，SS版销量突破百万，后续作品素质稳定。这个系列至今已经推出了4代，并且5代也已经公布。

《VR战士2》的初版于1994年推出，SEGA在1995年又推出了修正版《VR战士2.1》。AGES2500系列的《VR战士2》收

# AGES2500系列的27个难忘瞬间

SEGA吃游戏业界多年，除了街机硬件，至今推出了多部家用机，分别是SG-1000、SG-1000 II、Mark III、Master System、Mega Drive、Saturn、Dreamcast。虽然SEGA的主机从来未当过市场主流，但SEGA的每一代主机都留下了众多优秀作品。当然也正是这些优秀的作品造就了SEGA无数的铁杆FANS。SEGA是游戏历史上不可或缺的一页。令人难过的是，由于市场原因SEGA不得不于2001年退出了主机大战。谁知转而为软件厂商后的处境也很不理想。

SEGA曾经开发了多部家用机，每代主机的经典游戏都很多。比如大家最熟悉的MD上的《梦幻之星4》、《索尼克》、《火枪英雄》、SS上的《VR战士》、《铁甲飞龙》、《龙之力量》、DC上的《JSR》、《莎木》、《疯狂出租车》等等。AGES2500系列作为SEGA在PS2上推出的游戏合集，在众多的优秀作品中如何进行挑选我们不清楚，但可以肯定的是入选的游戏必然是精品中的精品。3500日元约合人民币175元，这些钱在日本可以买什么影像制品呢？问了一下在日本的朋友，得到的回答是：一张廉价CD或者一张二手DVD影碟。当然还可以买一张曾经让我热血沸腾的SEGA游戏。

## AGES2500系列已经发行的游戏

### 梦幻之星1&2

AGES2500系列的第一个游戏就是《梦幻之星》，第17个作品是《梦幻之星2》，所以把它们放在一起来看，可不要以为是SEGA推出的“二代的合集”。

《梦幻之星》是1987年SEGA第三部家用游戏主机Mark III上推出的一款划时代的RPG游戏。《梦幻之星II》于1988年在MD上推出。现在说起《梦幻之星》，绝大多数人的第一印象是《梦幻之星》不是个网游游戏吗？也许还会说到没

AGES2500系列中目前也占到了两个席位。分别是第4个作品《太空哈利》、第20个作品《太空哈利II》。

1985年推出的街机《太空哈利》轰动一时。这款游戏的制作人是铃木裕大师。《太空哈利》是一款科幻风格的射击游戏。游戏的玩法简单，控制主角哈利飞行（或跑动）在不同场景之中，比如海面、太空，对各种敌人进行射击。整个游戏充满了活力，卷动的场景给人很强的3D感，描绘出了很大的活动空间，给人非常爽快射击和躲避乐趣。并且这个游戏在当时的超前理念对后来的游戏产生了很大影响。



《太空哈利》在PS2版中，画面都得到大幅提升。场景中的物体和角色不再是立起来的纸片，而变成了真正的3D造型。虽然没有发挥PS2应有的机能，但相比原版的画面，PS2上的这两作给人一种恍若隔世的感觉。和《梦幻之星》一样，这个系列的两个游戏同样也有游戏开发时的宝贵资料。

### 冲破火网II

1987年出现在街机上大型体感空战游戏《冲破火网》名噪一时。这个游戏得到了各式各样的荣誉。而它的制作者铃木裕也逐渐成为游戏史上名声显赫的人物。在游戏中，玩家驾驶着最先进的战斗机，在海上、草原、荒野、森林等场景追击敌机，对他们进行射击。游戏

乱浪费弹药。而回避敌方飞弹的时候就更会使人玩得手心冒汗。舞台方面，则包括有海上、草原、荒野、森林等等。在PS2的优秀机能下，即使以极高速飞行也不会有画面不流畅的情况。

得益于PS2的强大硬件机能，AGES的《冲破火网2》背景全3D，发射导弹喷出的烟雾和云海等效果大幅加强。为了提升价值，游戏中还收录了这个游戏当时开发的宝贵资料，还有特制的笔记本礼品。

### OUTRUN

在街机版和XBOX版的《OUTRUN 2》发售不久，SEGA在PS2上推出了AGES2500系列的《OUTRUN》。《OUTRUN》的特色是法拉利跑车、美女、风景。就是说玩家在游戏中驾驶着高级敞篷法拉利跑车，载着美女跑在各种如画的风景中。很明显这个游戏的出发点就是为了男士。《OUTRUN》的驾驶风格和其他RAC游戏非常不同。比如不能侧撞，还有在《OUTRUN》中驾车不用和其他车辆竞争速度。只要在限定时间内完成每一个CHECK POINT即可。每一个CHECK POINT后都会出现类似中转站的地方，玩家可以从左右两条路线进行选择。不同的路线风景不同，当然难度也不同。另外，跑车的甩尾风格极其夸张。游戏的操作技术要求一点都不低。



2强大的硬件机能，《OUTRUN》一直使用全3D绘制。虽然不如现在画面相媲美，但是作为经典游戏，她让老玩家兴奋不已。场景大幅加强

来了这两作，并由原开发小组SEGA AM2负责移植，所以品质得到了保证。除了完整移植画面之外，连输入设定也采用与Model2机板相同的每秒57.5帧，彻底重



当年大型街机的操作手册，并收录了精准模式、对战模式、段位认定等模式，并且收录了大型街机原始背景音乐和SS版重新混音的两种配乐。另外还收录了当时开发的宝贵资料，还有特制的笔记本礼品。

### 龙之力量

《龙之力量》是SEGA于1986年在Saturn家用主机上推出的战略RPG游戏。这款游戏10年前曾经轰动一时。时至今日喜爱SS的玩家对这款游戏都有很深的印象。令人高兴的是SEGA把《龙之力量》作为AGES2500系列的第16款游戏登陆了PS2。这样就能让老玩家重温当年的感动，新玩家也可以领略一下这款轰动一时的名作风采了。

《龙之力量》是款奇幻风格的战略RPG，但不同于《指环王》、《龙与地下城》等欧美奇幻风格。《龙之力量》中的登场人物非常典型，适合东方人的审美观。这个游戏在当时的一大宣传亮点是100人对100人的大规模战斗。虽然不能和现在很多大规模战争场面的游戏相比，可是这在10年前是非常了不起的。对后来的游戏也产生了很大的影响。模仿它的游戏作品不计其数。

《龙之力量》设计了严谨的兵种相克和战术系统，游戏战斗时的人数多，所以画面壮观热闹。游戏中的登场人物也非常丰富，包括8名君主、六大帝国的勇



力纠纷。超过170名的登场武将资料。而且设定了分支剧情发展系统。主角选择的不同会影响剧情的发展。作为AGES2500系列登场的作品,自然要增加新的内容。值得高兴的是PS2版新增了原作中没有的20个新任务,甚至还把战斗人数提升到了300人对300人。

## AGES2500系列 即将发行的游戏

### 快打刑事

在《霸王记》、《战斧》等经典游戏登陆PS2后,《快打刑事》作为曾经SEGA街机和SS上的热门动作过关游戏,增加了丰富多彩的游戏模式之后,作为AGES2500系列的第26个游戏确定于2006年4月27日在PS2上发行了。

两个刑警为了解救大总统的女儿,向恐怖分子占领的大楼进发。前进的过程中,会遇到各式各样的敌人和机关。对付他们的方式除了拳头,还有手枪、机枪等各种武器可以使用。甚至还能使用帆布、桌椅等任何可以拿起的道具作为武器使用。除了画面有所增强之外,新版增加了许多新的模式和新的规则,还增加了新的隐藏服装。

另外,附带其他游戏的惯例依旧存在:在AGES2500《快打刑事》中收录了SEGA第一款热卖游戏《潜龙谍记》。这款游戏早在家用游戏机出现前的1965年1月,这款游戏就是模拟潜艇上的潜望镜,机体模拟玩法是窥探海上情况。《潜望镜》获得了轰动全世界的成功。现在这个大型机体在日本已经绝迹了。所以即便为了体验一下《潜望镜》,《快打刑事》这款AGES2500游戏也是值得收藏的。

### 快打飞龙

《快打飞龙》是SEGA在SS上推出的最后一款街机游戏。这款游戏在SS上推出后,受到了玩家的热烈欢迎。在PS2上,这款游戏作为AGES2500系列的第27个游戏,将于2006年4月27日发行。

《快打飞龙》讲述的是猎人卡伊鲁骑着三龙消灭邪恶势力的故事。游戏本身是一个动作过关游戏,玩家需要控制卡伊鲁在三龙之间切换,利用三龙的特殊能力来战斗。游戏的画面和音乐都非常出色,是一款非常值得一玩的游戏。



《快打飞龙》是SEGA在SS上推出的最后一款街机游戏。这款游戏在SS上推出后,受到了玩家的热烈欢迎。在PS2上,这款游戏作为AGES2500系列的第27个游戏,将于2006年4月27日发行。

## 目前为止SEGA AGES2500系列所有游戏的封面和简介



**[梦幻之星II]**  
类型: RPG  
发售日: 2003.8.26

宏伟的世界观和感人的情节奠定了它的经典地位。复刻版大幅提升画质。



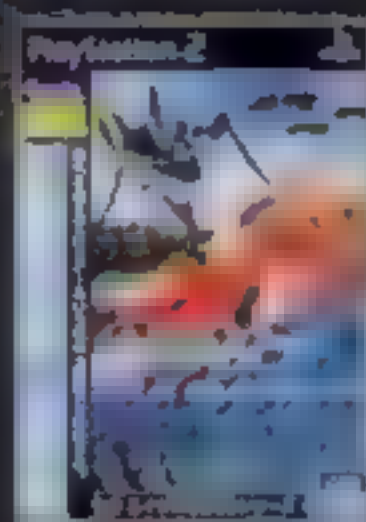
**[梦幻之星GP]**  
类型: RAC  
发售日: 2003.8.26

经典名作在PS2平台上的复活。游戏大幅加强的素质让玩家驾驶的心情更爽快。



**[幻想基地]**  
类型: STG  
发售日: 2003.8.26

1986年的经典街机游戏复活。增加了新的关卡和模式。即便初次玩也会被感动。



**[太空哈利]**  
类型: STG  
发售日: 2003.9.25

1985年发售的横屏游戏史的街机名作复活。感受新生的空间射击游戏乐趣。



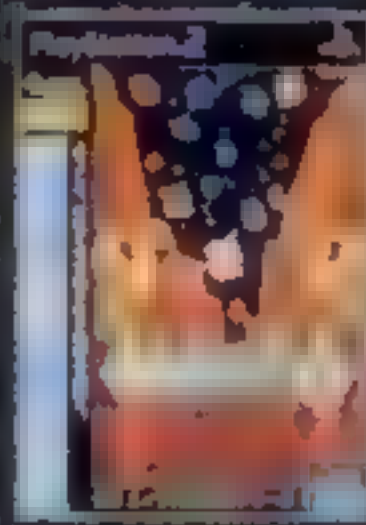
**[战斧]**  
类型: ACT  
发售日: 2003.9.25

1989年在街机初登场后,得到了玩家的推崇。至今仍是动作游戏的杰作。



**[肥瘦大盗]**  
类型: TAB  
发售日: 2004.1.15

体现最强游戏趣味的小游戏的合集。PS2版包括街机版所有游戏和更多新作。



**[宝石方块]**  
类型: PUZ  
发售日: 2003.12.16

玩法简单而游戏性极高的名作在PS2上的复活。这个老游戏至今仍深受喜爱。



**[VII赛车]**  
类型: RAC  
发售日: 2004.2.26

1992年推出的大型框体街机游戏。专业的控制和画面表现达到了惊人的程度。



**[繁华天地]**  
类型: ACT  
发售日: 2004.2.26

在规定时间内救出俘虏过关。类似下棋的玩法和超高战略性能等待玩家的挑战。



**[冲破火网II]**  
类型: STG  
发售日: 2004.3.18

1987年登场的街机游戏。得到了各式各样的名誉。PS2版游戏各要素大幅加强。



**[北斗神拳]**  
类型: ACT  
发售日: 2004.3.25

传说中的动作游戏名作《北斗神拳》在PS2上的强化登场。当然也收录了原版。



**[魔法气泡]**  
类型: PUZ  
发售日: 2004.5.24

1994年初次登场后得到了玩家热烈欢迎的魔法气泡。在PS2上完全复活了。



**[OUTRUN]**  
类型: RAC  
发售日: 2004.5.27

SEGA的名作之一。RAC的代名词。在美国区和香港的销量最高。在PS2上完全再现。



**[霹雳神兵]**  
类型: STG  
发售日: 2004.7.29

1987年推出的科幻科幻的射击游戏。在规定时间内救出被囚禁的俘虏。



**[大运动会]**  
类型: SPG  
发售日: 2004.7.29

香港的沙暴和霸王龙赛跑的运动游戏合集。包含超过17个之多。并且还有隐藏要素。



**[VR战士2]**  
类型: FTG  
发售日: 2006.3.16

格斗历史上的不朽名作。1994年登场的街机在全世界掀起了格斗竞技比赛热潮。



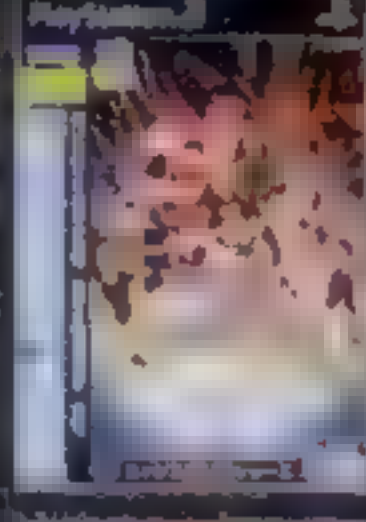
**[梦幻之星III]**  
类型: RPG  
发售日: 2005.3.24

传说中的经典RPG名作。PS2版由原工作人员负责移植。游戏素质得到大幅提升。



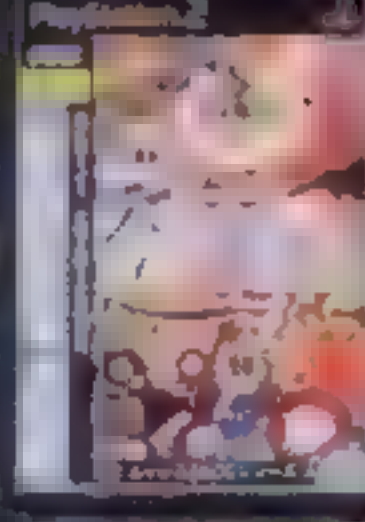
**[龙之力]**  
类型: SPG  
发售日: 2005.8.18

最大100人对100人的大魄力战斗场面。独特的世界观和众多的主角成就经典名作。



**[格斗之蛇]**  
类型: FTG  
发售日: 2005.4.26

由SEGA AM2亲手制作。和《VR战士》具有同样高度的3D格斗游戏在PS2上复活。



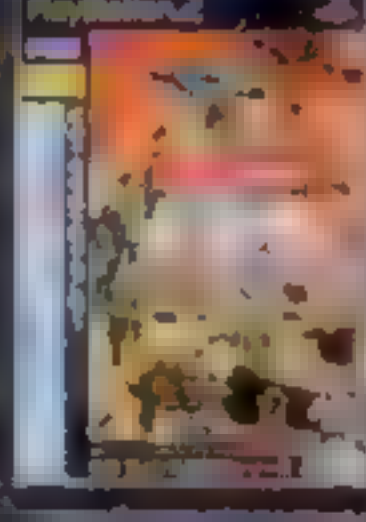
**[太空哈利II]**  
类型: STG  
发售日: 2005.10.27

作为《太空哈利》20周年纪念。2代登陆PS2平台。街机版和家用机版完全收录。



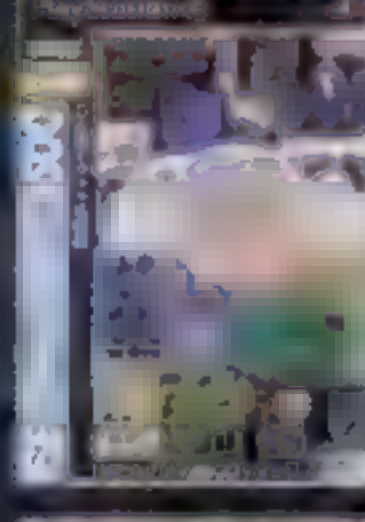
**[SEGA System16游戏合集]**  
类型: ACT&STG  
发售日: 2005.10.27

玩家盼望已久的街机名作《SDI》和《OUTARTET》以合集形式登陆PS2平台。



**[二战大战略]**  
类型: SLG  
发售日: 2006.2.23

以二战为舞台。描绘了德国的繁荣与兴亡的优异游戏在PS2平台上的复活。



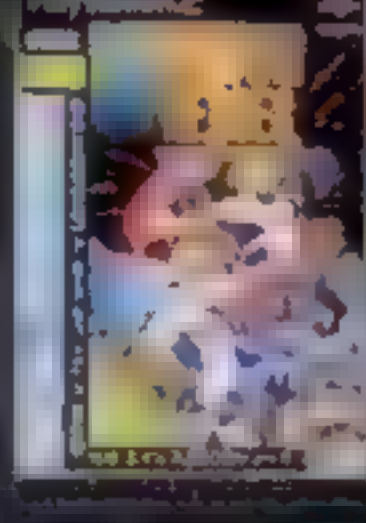
**[SEGA纪念品]**  
类型: ALL  
发售日: 2005.12.22

收录了1970年下半年到1980年上半年的5款经典游戏。包括原创和重制版。



**[东京番外地]**  
类型: FTG  
发售日: 2006年春

AM3在MODEL2基础上。用3DSTG大作。对90年代东京为舞台。各团队之间的战斗。



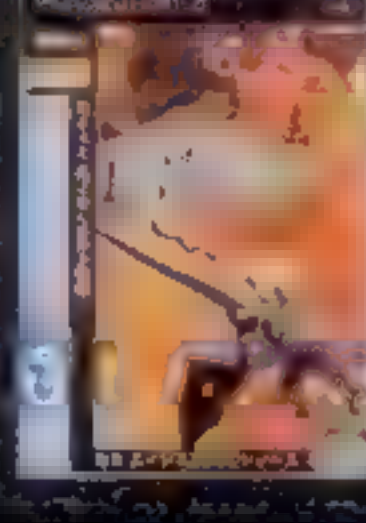
**[火枪英雄]**  
类型: ACT  
发售日: 2006.2.23

财宝公司的初登场合。游戏集动作、射击、飞行射击等多种元素于一身。



**[快打刑事]**  
类型: ACT  
发售日: 2006.4.27

1996年推出的街机名作。继承《霸王记》、《战斧》等名作作品的爽快风格。



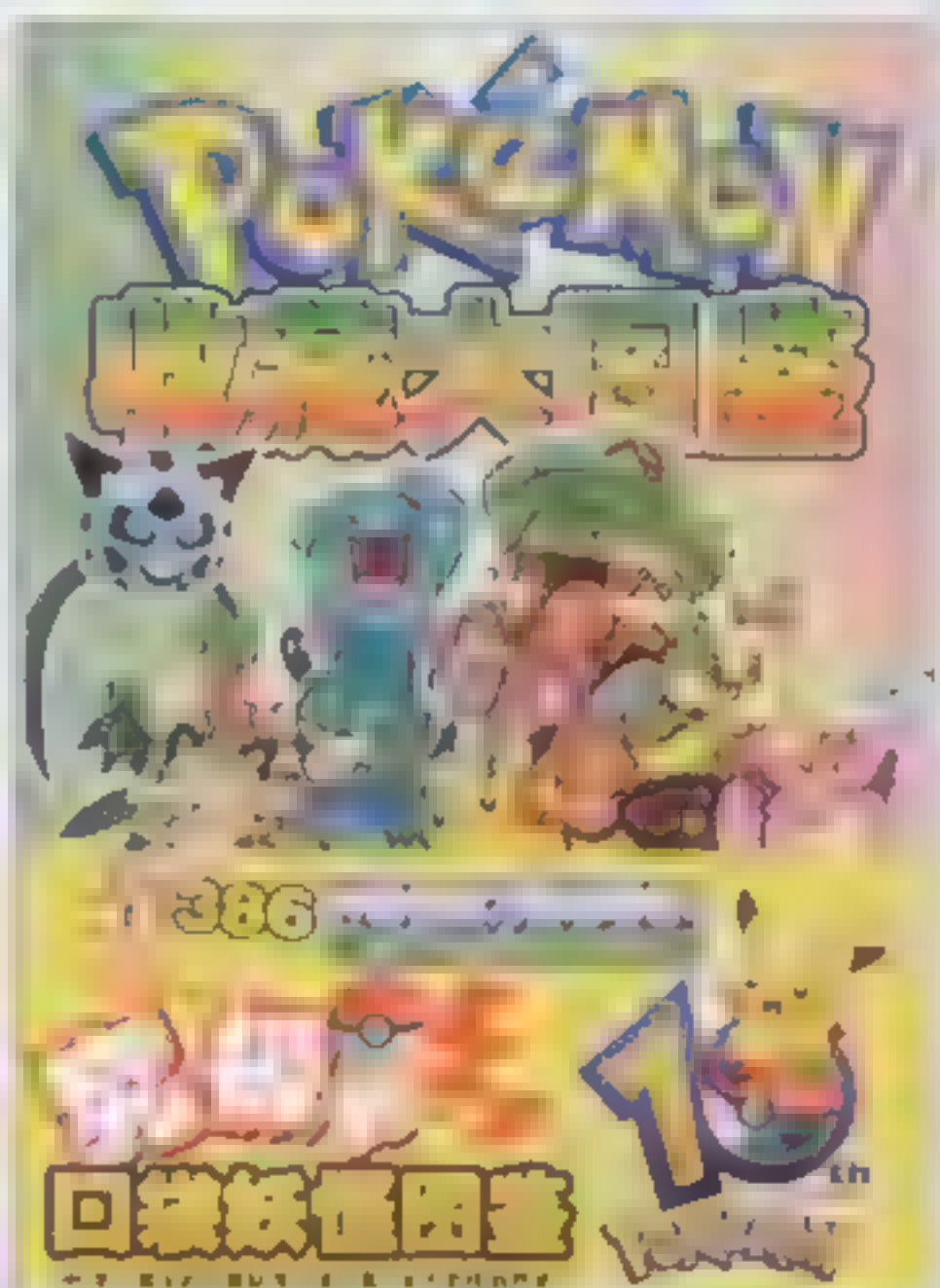
**[机甲飞龙]**  
类型: STG  
发售日: 2006.4.27

原创的独特世界。无法言表的游戏体验和深入人心的音乐。构成了飞龙世界。

这就是SEGA AGES2500系列到目前为止已经发售的24款和没有发售的3款游戏的封面和简介。这27个游戏包括了几乎所有类型的游戏。并且它们大多数并不完全是原始版本的复刻。很多游戏都进行了重做。即便另外一些游戏没有进行重新制作(比如《火枪英雄》)。但是增加的大量附加元素(比如开发资料)。同样值得买来收藏。有趣的是。SEGA AGES2500系列的游戏发售时间并不是按顺序来的。举个例子。《东京番外地》作为系列第24款游戏至今还没有推出。而第25款游戏《火枪英雄》我们已经玩上了。



《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！



## 口袋妖怪收藏大图鉴

定价：28.00元

4月中旬上市

游戏史上第一个满分100游戏，游戏系统攻略、剧情对话、关卡难点、隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。



## 最终幻想XII完全攻略本

定价：普通版14.80元 豪华版24.80元 上市热卖中

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次曝光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘，无敌超值价22元。



## 生化危机十年

定价：22.00元

上市热卖中

不要放弃每个让自己形象突进的机会，本期超级选题，再度带来J.G. GUNT等多家绝对潮流牌的最新资讯，最新鲜的，是人气MODEL将用私生活曝光表达穿着新理念。

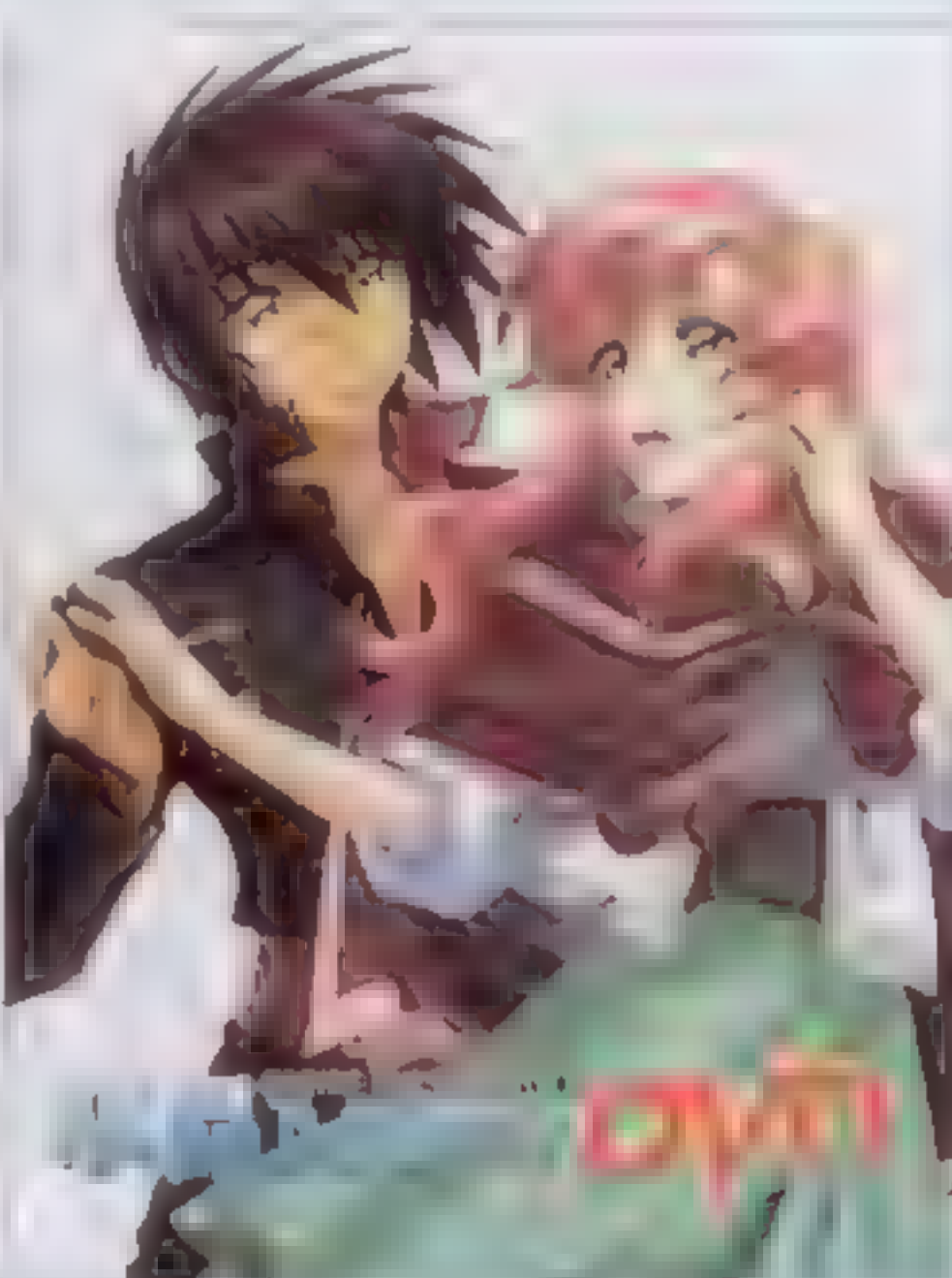


## SO COOL 2006年第(4)期

定价：15元

上市热卖中

精选感动新世纪的四十首超人气动画歌，两张DVD豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有cute十五周年珍藏鼠标垫和CD，死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼！《动感新势力》新年至诚奉献！



## 动感新势力水晶DVD

定价：29元

上市热卖中

《口袋迷》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定口袋妖怪机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。



## 口袋迷(3)

定价：11元

上市热卖中

圣斗士星矢系列玩具究极特辑，特别赠送：高达SMMD纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报，玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

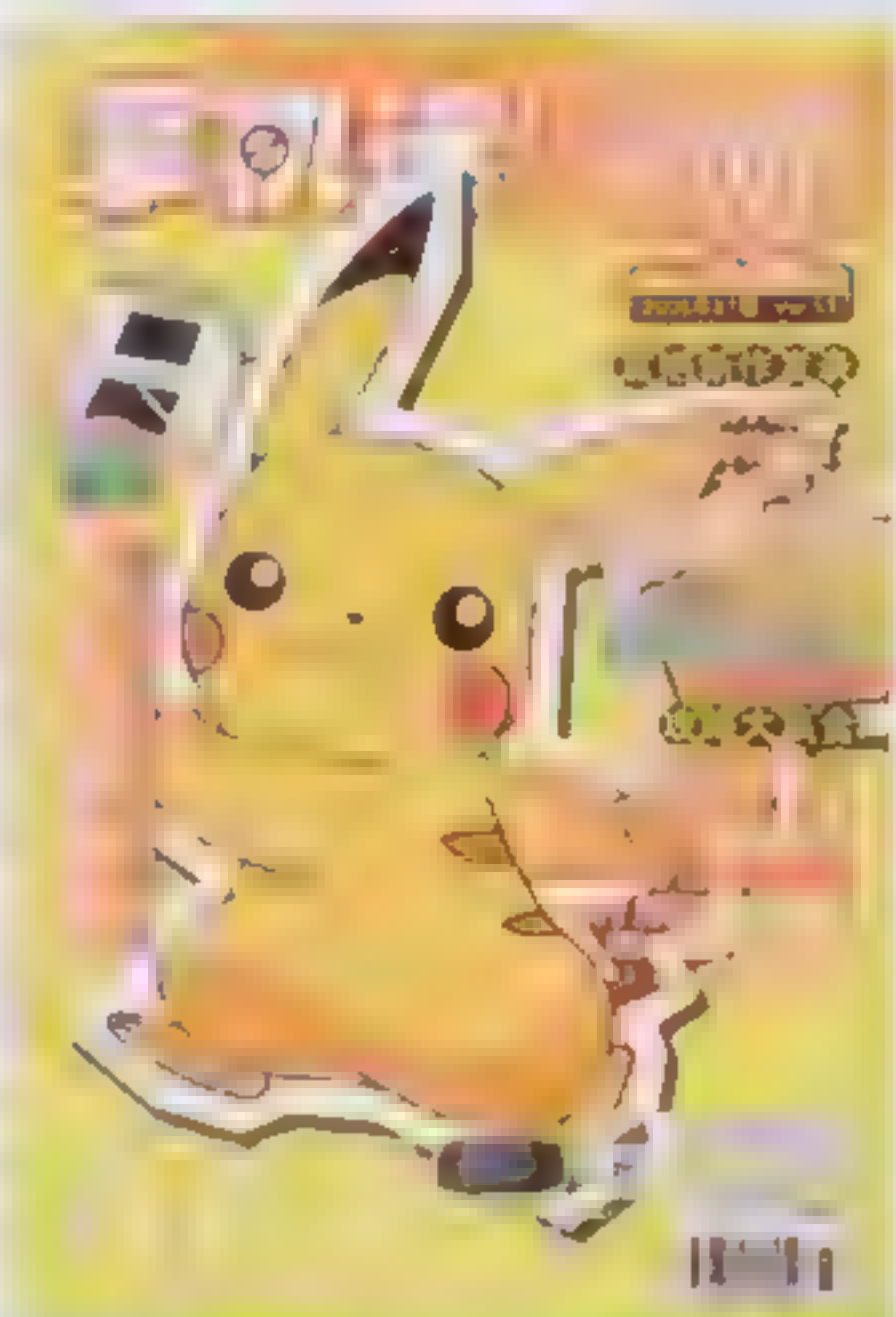


## TOYS(5)

定价：9.80元

4月4日出版

掌机游戏软件狂潮来到，《掌机迷》最新号不会错过任何一个值得一玩的游戏。口袋妖怪战队、银河战士猎人、刃舞者、王女联盟、蜡笔小新等新作的完全攻略本期一次收录！



## 掌机迷53期

定价：5.80元

4月5日出版

### 电子游戏软件

2006年第1~8期

### 动感新势力

31、34、36、37、38期

### 电子天下·掌机迷

第21期、22、24、26~28、30~49期  
第50~53期

### 电玩新势力DVD

33~35、38~54期 9.80元

游戏批评001号 12元

口袋迷(2)、(3) 18元

TOYS第(1~5)期 9.80元

SOCOOL第(1~6)期(5期已售完) 15元

动新白金DVD 24.80元

动新钻石DVD 24元

高达立体挂钟 68元

2005标准掌机典藏 24元

生化危机4完美体验典藏 25元



# 圣斗士星矢

系列玩具究极特辑

## GAME SOFTWARE 电子游戏软件

酷玩意  
VOL.5

高达SEED

纸巾盒变身外套

定价: **9.80** 元

2006年4月4日全国发售

特别  
赠送

圣斗士星矢

超华美原创海报

邮购请注明“toys酷玩意5” 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部  
邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取



【点评人:苻菜】



## 盟军敢死队 打击力量

当一个品牌深入人心之后,厂商往往会不遗余力地榨取它的“剩余价值”,前阵子一拥而上的FF7众“外传”就是一个典型的例子。这是一种正常的商业行为,其实无可厚非,不过在手法上就有高下之分了。品质上佳的衍生作品可以和原作相辅相成,而品质低劣的衍生作品则无异于砸自己的招牌。《盟军敢死队·打击力量》不幸就属于后者

PS2	游戏原名: Commandos Strike Force	ATL
第一人称射击	PlayStation 2	1人
EXE	ROM	1.0

## 在第二次世界大战的战场上执行特殊的任务,战术策略类经典名作改头换面重新登场。



本作中仍然包含了很多战术策略和潜入的元素。

如果你只是一个纯粹的TV Game玩家,“盟军敢死队”这个标题对你来说也许并不代表什么特殊的含义;但如果你对PC Game也有所涉猎的话,就一定不会对它感到陌生。这个以第二次世界大战为背景的战术策略类系列游戏以其独树一帜的风格和出类拔萃的品质获得了众多玩家的青睐,而且也曾通过代理发行的方式在我国发售过中文正式版,因此在国内玩家中具有相当高的知名度。其实,系列的前几作也曾经推出过家用游戏机版本,但并没有获得与PC版相当的评价。究其原因,主要是《盟军敢死队》系列非常强调战术运用,在任务中经常需要在多个队员之间切换,互相协调合作。使用游戏机手柄则很难准确快速地完成游戏中的操作指令,因此游戏的移植度也就不能令人满意了。不过本作《盟军敢死队·打击力量》则不同。作为一部外传性质的作品,它采用了FPS的形式,更加适应于家用机平台。与此同时,它也保留了原作系列中很多战术、策略的成分。《盟军敢死队》系列是否能够借此打入家用机市场呢?让我们来看一看吧。

《盟军敢死队》系列一向以画面精美著称,它采用手绘风格的场景结合3D表现形式,构图十分精细,令人过目难忘,但遗憾的是《打击力量》在图像方面则乏善可陈。无论是角色建模还是场景物品,都显得非常粗糙,几乎让人很难相信它是这一代主机上的游戏,比起《毁灭战士3》、《半条命2》等

主流FPS游戏,效果简直有天壤之别。当你在游戏中向一辆卡车投去一枚手榴弹之后,你会看到火光微微一闪,然后卡车马上变成了地上的一小堆残骸,却没有爆炸、起火、碎片四射等中间过程,实在是颇为诡异”。更糟糕的是,在某些同屏角色较多或者出现烟雾等特效的情况下,画面还会有严重的跳帧现象。同时,《打击力量》的配乐也相当枯燥,在大部分时间里你所听到的只是一些“噪音”而已,比起原系列中慷慨激昂的背景音乐也非常令人失望。可以说,在画面、音乐这两个能够给人带来最直接感受的要害上,《打击力量》并没有能够开一个好头。

那么,在游戏性方面,《打击力量》能有什么表现呢?众所周知,第二次世界大战是FPS类游戏中最常用到的题材之一。《荣誉勋章》、《使命召唤》、《战地1942》等等这些都是成名已久、受到很多玩家喜爱的系列。想要在市场上分得一杯羹,没有一点特色是绝对不行的。毫无疑问,《打击力量》的制作人力图要把《盟军敢死队》系列固有的乐趣引入到本作中来。和以前的各代作品一样,本作中包含了很多秘密潜入作战的成分。游戏中一共有三名可供操作的角色,分别是拥有超高战斗技巧、能够熟练使用很多种大型武器的“绿色贝雷帽”弗兰克·奥布赖恩;冷静沉着、射击精准的“狙击手”比尔·霍金斯,以及具有一流化妆技巧、能够假扮敌军军官蒙混过关的“间谍”乔治·布朗。虽然原系列中的“水兵”、“工兵”、“盗贼”等角色都没有在本作中登场,不过我们所能使用的这两个角色也确实是最为实用的。制作人还为这三个角色新增了一些技能,例如本作中“绿色贝雷帽”可以手持双枪作战,“狙击手”除了可以发动“子弹时间”进行精确瞄准之外,也可以投掷飞刀,而这在原系列中本来是“水兵”所独有的技巧。在很多任务中,会有两个角色同时登场作战,玩家可以自由地在他们之间切换,发挥各自的专长,互相配合,突破敌人的阵线。不过,在游戏中并没有三人同时上场的关卡。制作人表示,这是因为在三个角色之间互相切换可能会引起混乱,从而耽误时间,

延误战机,因此他们尽量将上场人数简化为两人

从上面我们可以看出,《打击力量》的制作思路是使用能力各不相同的角色互相配合、执行各种富有战术性的任务——这确实是一个不错的想法,是《打击力量》有别于其它FPS游戏的最大特色。但遗憾的是,《打击力量》不但没有将这思路与FPS游戏良好地结合起来,也没有在关卡设置上有足够的突破。由于采用第一人称视角方式,玩家很难即时地观察到身体周围足够大范围之内的情况,不能随时把握敌人的行动,难以正确地判断形势做出最准确的判断。这与《盟军敢死队》系列的卖点“战术性、策略性、角色精确配合”是背道而驰的。在敌人的配置、行动AI上,也远远没有做到原系列中那种环环相扣的境界。在大多数情况下,你必须小心翼翼的一步一步向前挪动,不厌其烦地去逐一解决敌人,而不是像原作那样只要找出敌人的行动规律并且进行周密计划之后,就可以把握全局、一气呵成地完成任务。除此之外,《盟军敢死队》原系列中的大多数任务都以史实或者著名二战电影作为背景,例如诺曼底登陆、“拯救大兵瑞恩”、“桂河大桥争夺战”、“智取雪山堡垒”等等,了解这些史实或者看过这些电影的人玩起来会有非常大的趣味性。而《打击力量》中的14个任务则完全采用虚构的方式,故事也仅仅局限在一个小范围之内,这就让玩家的代入感大大减弱了。

也许是因为开发者在TV Game方面的制作经验有所欠缺,所以《打击力量》使用手柄操作总是给人生涩的感觉。举一个小例子,在PS2版本中,“狙击手”发动“子弹时间”的按键是R2键,而射击则是R1键。因此,玩家不得不同时按下这两个键才能进行精准射击。第一个手柄试试就会发现,这是非常不顺手的。此外,游戏中的任务提示也不够贴近玩家,有些提示让人看过之后一头雾水,达不到引导玩家顺利进行游戏的目的。种种这些细节使得《打击力量》很难博得玩家的欢心,即使是对于《盟军敢死队》系列的忠实拥趸来说,它也只能算是一个“挂羊头卖狗肉”的作品罢了。

C

【点评人/龙马】把PC的人气SLG大作《盟军敢死队》改成了家用机版的FPS,而且继承了《盟军敢死队》系列中很多策略部分。本来是怀着十二分的期待,但实际操作之后却感到十分失望。首先粗糙的画面就让笔者心里凉了一半,不过本着对PC原作的钟爱,还是耐着性子继续玩。闯过几个任务之后,也总算弄明白了。笔者能够理解制作者的用意,无非是想让玩家通过FPS的超强临场效果去体验PC原作中的那种独特的紧张感。但是第一人称视角很难把握全局是众所周知的,结果游戏中就因为视角问题经常让笔者晕头转向。就算经典游戏的“外传”,背离原作的初衷也总是让人难以接受的。



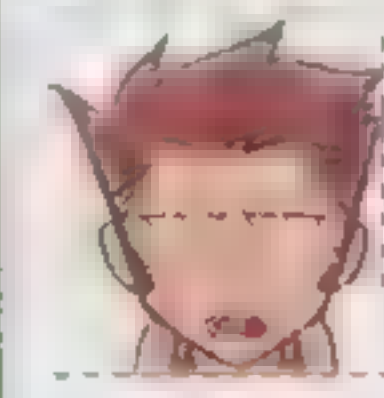
C

【点评人/北斗】在下根本就是冲着“盟军敢死队”这块招牌而来的,毕竟PC版系列作品优秀的素质就足以让人动心了,遗憾的是,家用机版的“COMMANDO”竟然给彻底改编成了一款FPS游戏,实在是出乎意料。使用角色上比PC版少了许多,三名可选角色的特长和个性都没能在游戏中得到比较好的体现。系列一贯强调的各角色配合重要性和策略性被大幅削弱。而且作为一款FPS游戏,本作在画面和音效方面没有突出的表现,手感方面也让人感觉比较生涩。唯一有点意思的就是联机模式中扮演间谍获得所有关卡密码的游戏设定在同类游戏比较少见,算是本作难得的亮点了。



C

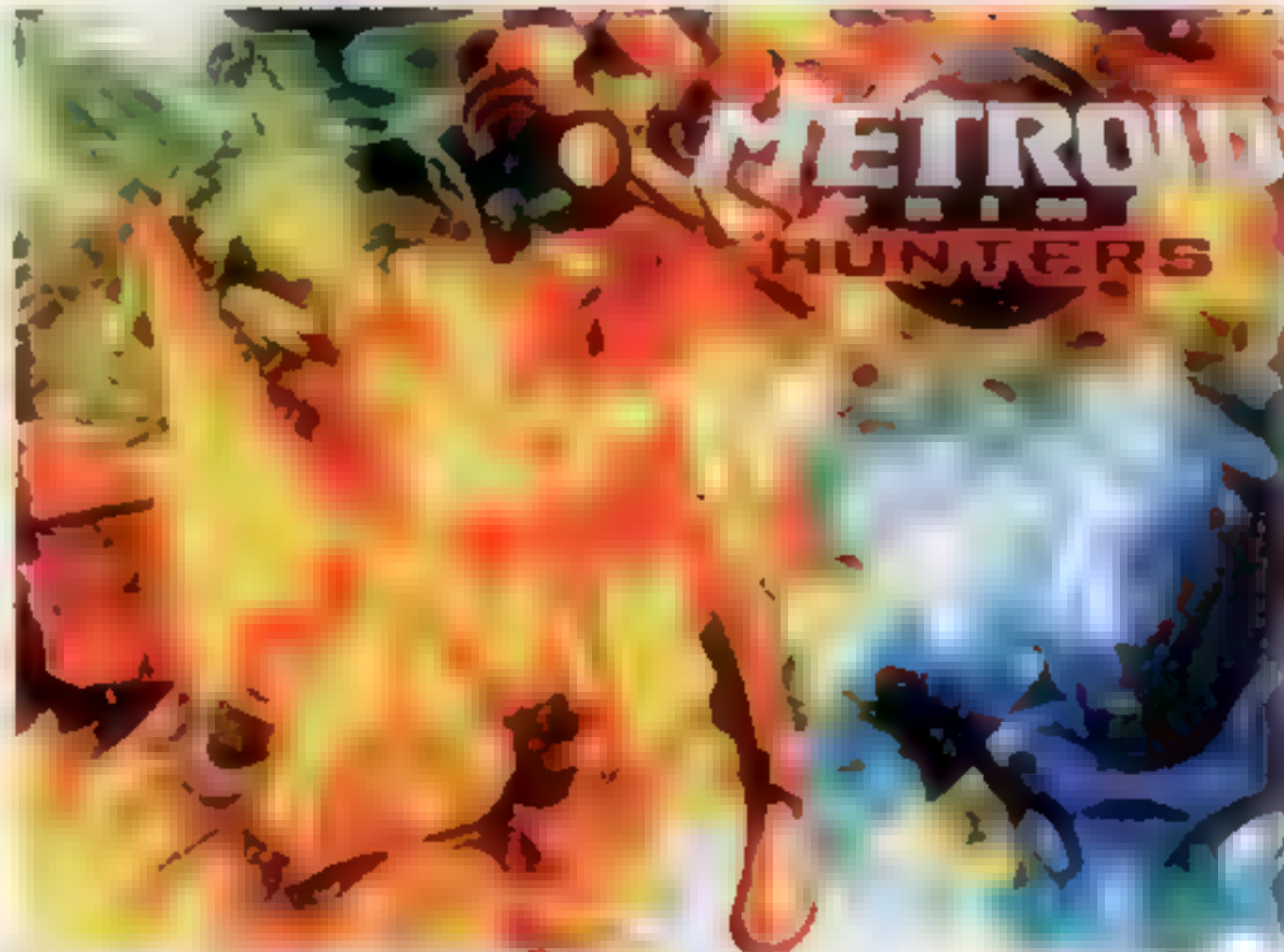
【点评人/猴子】《盟军敢死队》一直是广受玩家们欢迎的战争游戏,PC版的Commandos强调的“隐秘作战”在PS2的新作上也得到了体现。刀、钢丝、匕首……都是敢死队员们手刃于无声无息的利器。和PC上只依靠鼠标的前作相比,本作因为是家用机版本而改成了第一人称视角看上去有“荣誉勋章”的感觉,但是实际操作起来完全不是那么回事,敌人依旧强大,行动依旧困难,靠着有限的武器往前冲是行不通的。由于改成功作游戏,所以同伴的配合要素——前有些习惯玩PC版的朋友可能会不习惯。但是总的来说,作为战争游戏,本作还是说得过去的。



B




点评人:北斗



## 银河战士PRIME・猎人

止众多NDS玩家翘首以盼许久的佳作，本作的实际游戏素质比之前DEMO版再次有了大幅度的提高。任天堂借助本作向所有玩家证明了NDS的强大硬件性能和潜力，从整体到细节之处的把握使得游戏几乎可以用完美来形容！不论是单机模式还是多人对战都能让你获得极大的游戏乐趣！

游戏原名: Metroid Prime - Hunters			
发行商	343GAMES	平台	XBOX 360
人数	1-2	容量	5.12M

代表NDS上画面音乐游戏性颠峰的顶级游戏!  
借助触摸屏实现手感极佳的全新FPS操作方式!

提到“银河战士”系列，相信不必小编多费笔墨大家也都清楚其在游戏业界中的地位吧。自从1986年诞生在FC上的第一作以来，“银河战士”已经走过了整整20个年头，系列正传作品数量虽然不多，但每一款游戏无不都是高素质的代名词。不论是堪称系列最经典的SFC版“超级银河战士”，还是在GC上大放异彩的“PRIME”系列，总是能够博得游戏迷们的一致好评。最初的银河战士开启了探索地图、取得各种新道具和新能力等众多被沿用至今的经典设定，即使是被许多玩家所深爱的恶魔城系列也借鉴了其中的大量要素，而之前GC上的“PRIME”系列也当之无愧的成为了优秀FPS游戏的代名词。可以说，“银河战士”系列如今已经真正成为了任天堂旗下可以独当一面的作品，而本系列科幻色彩极浓重的世界观设定以及硬派的风格使得其更容易被欧美玩家所接受，到了GC上的“PRIME”之后这种现象更为明显，也因此，当初美版NDS发售的时候，任天堂特意将这次的《银河战士PRIME·猎人》试玩版免费随机附赠，不过购买日本版NDS的玩家就没有这么好运了。客观来讲，“银河战士”系列确实更适合以美版的方式登场，而04年底的那款高素质的试玩版也确实给玩家们留下了相当深刻的印象，所以本作在还未正式登场之前就已经备受玩家们的注意了，事实也证明，本作确实没有让喜欢它的玩家们苦等这么久。

当小编迫不及待地将卡插入主机打开电源之后，随即就被素质极高的开场动画和极棒的游戏音乐所震撼！真的完全想象不到凭借NDS的性能竟然可以做到如此地步！和这段不过短短1分来钟的动画相比，之前NDS上所有游戏的画面和本作一比基本上就只能用“渣”来形容了，毫不夸张地说本作的画面即使与PSP相比也毫不逊色。这也让所有玩家都明白了，虽然任天堂总是强调应该将游戏性放在首位，但必要的话其完全可以做出当今业界最优秀的动画，这就是任天堂的实力！当然，不仅仅是开场动画，本作的实际画面也确实相当之强悍，不

做多余的褒奖，但小编敢保证只要玩过本作，就绝对会赞不绝口。音乐和声效方面也是相当的成功，尤其是本作这种游戏，建议在晚上或是比较安静一些的环境中戴上耳机玩这款游戏，效果绝对磅礴，极大地增强了临场感。

游戏一开始并不是就马上像之前的系列作品那样飞船降落，主角走出飞船开始冒险，而是飞船还停留在宇宙空间之中，玩家需要选择目标星球进行着陆，实际上，本作的历险是在数个不同星球之上进行的，玩家往往是在完成该星球上的冒险后离开，之后还可以再次回到这个星球冒险。可以说，与以往冒险舞台基本上只固定在一个星球上的设定相比，这次虽然单个星球上的冒险流程会短上不少，但是整体要比以前丰富多了，而且也使得自由度和可玩要素上提高了不少。“成品版”的本作与之前玩过的DEMO版相比有了少许的变动和素质上的进一步提高。上屏是游戏主显示屏，下屏则是各种辅助操作，在本作中触摸笔扮演了一个非常重要的角色，不但是各项菜单和功能的选定与使用，正如前两期无双报道中所说的那样，本作的瞄准和射击都需要用到触摸笔。玩家通过用触摸笔在下屏上的滑动不但可以调整视角更是相当于直接控制着上屏中的武器准星，这种极具创新的操作设定使得在家用机上也未能得到良好解决方案的FPS游戏操作问题，在NDS这款掌机上得到了近乎于完美的解决。当然，虽然这种操作方式极大的提高了FPS游戏的操作流畅和瞄准精度上的问题，但初上手时可能会让人感觉稍微有点不大习惯，需要经过一段时间的熟悉才能真正流畅掌握并体会到其优越之处。

这次的小地图也改以全3D的方式来显示了,不再像以前那样只是单纯的小方格子。比较有意义的就是,如果站在某一处长时间静止不动的话,我们就会看到先是由于Samus的呼吸而使得上屏的画面看起来有少许的浮动,再过一段时间Samus甚至还会将一直举着的右臂放下来休息……其实不仅仅是这一处,其他像是被敌人的电磁武器击中后屏幕就会变得模糊和晃动来模拟主角的



「本作不再是萨姆丝一人独秀了，其余的黄金猎人们也纷纷参予进来。」

半眩晕状态等等，虽然都是一些很小的细节，却使人不得不佩服任天堂制作游戏时的严谨态度。

本作包括单机模式和联机模式两大类主模式，单机模式的内容固然丰富，联机模式下的乐趣，在借助了任天堂无线网络这一平台之后更是有了极大的提高。和NDS上大多数可以联机的游戏一样，本作的联机模式也分为短距离无线局域网联机和长距离无线网络联机，在局域网中既可以单卡联也可以多卡联，而用无线网络联机时的操作也比以前方便许多，甚至可以在进入游戏前的等待画面时与其他玩家进行语音聊天，这一点对单机来讲确实相当难能可贵！联机时除了主角Samus之外还可以选择主机以及在剧情模式中遇到并击败过的其他赏金猎人，不同的赏金猎人有各自的特殊能力，联机对战时相当有趣。可以说，《银河战士PRIME·猎人》单机版的素质就已经极为优秀，而联机对战模式则使得本作更是如虎添翼，本作是所有NDS玩家不可错过的绝佳之作。

A

【点评人/苻菜】这个游戏玩过之后不得不更加佩服NDS硬件的创意。尽管单纯以机能或者画面效果来讲NDS并不是PSP的对手，但是上下分屏和触摸屏却为NDS的游戏射击思路。本作初上手时可能会稍微过只要花5分钟的时间你就可以基本上手，而且品味到其中的巨大乐趣。十操作方式比想象中要灵活许多，唯一的问题是“双击屏幕=跳跃”的这一操作有违直觉，自己不想跳却跳起来。至于游戏趣味性等等方面，当然还是比不上PSP的《合金装备》的優秀

A

【点评人/猴子】如果说从FC到SFC时代它只是一个比较靠后的一线游戏的话，那么到了NGC时代，它变成了一部第一视角射击作品，为任天堂在欧美市场挽回败局立下了汗马功劳。这次的Metroid Prime虽然是DS的原创作品，但是基本上是以NGC版的系统为主，用触摸笔操作准星和武器状态菜单的设定和游戏简直是绝配，玩家们通过一支笔指指点点就可以消灭屏幕上的怪物。虽然游戏的多边形不及GC版那么多，但是在NDS的屏幕上显得很不错了。另外与其他N氏作品一样，本作联机对战的乐趣远在单机之上，必将成为继“马车”之后又一部风靡于Wi-Fi世界的佳作。

【点评人/龙马】最近虽可谓大作不断，但掌机仍是笔者的最爱，因为NDS版的银河战士终于出了。首先精致的片头动画就让人对本作感到惊喜。进入游戏实际操作，发现利用NDS的触摸屏在下屏就可以控制游戏的一切了。这种操作方式让本来对FPS比较畏惧的笔者，也能很容易掌控游戏的胜负。再加上华丽的画面和逼真的音效，也就足以让人欲罢不能。以NDS的机能竟然能够有如此优秀的表现实在是出乎许多人的意料之外，可见只要厂商肯用心，NDS可供挖掘的潜力还是满大的。另外本作还支持4人同时无线联机对战，有条件的玩家可以与外国的玩家一起上下



本作在利用任天堂的无线网络与外国玩家远距离联机对战时相当流畅，可见任天堂为本作架设的官方服务器质量之高！

★电玩铁板阵★2006 08 59



【点评人:雪飞】



口袋妖怪的世界永远充满惊喜和神秘，只属于自己的快乐。看着三百多只可爱妖怪了它们的诱惑，恐怕成年玩家也难以抵挡它得了巨大的成功。这次上市的本部作品虽然但是却一样展示出口袋妖怪的魅力，而这也

NDS	游戏原名: ポケモンレンジャ-			CERO 11
	任天堂	4800日元	2006 03 23	
角色扮演	卡带	日版	1人	256M

The image is a screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The top portion of the image shows the game's title screen. On the left, the title 'ライラののり' (Raiya no Nori) is displayed in a stylized font. To the right, the names of the two main characters, 'なかま' (Nakama) and '2しき' (2-shiki), are shown. Below the title, there is a large, dark, rectangular area with a blue and purple gradient, and a small, glowing, yellow, cube-like object floating in the center. To the right of this area, there are two smaller, rectangular images showing different scenes from the game. The bottom portion of the image shows a game scene. In the top left corner, there is a circular icon with a purple and yellow design, and a small, rectangular, blue and white icon. The main area of the game scene is a green, grassy field with a yellow path. Several small, brown, animal-like creatures are scattered across the field. In the background, there are trees and a small, white, rectangular building. The overall style of the image is pixelated and colorful.

口袋妖怪又来了，前不久登场的是口袋妖怪迷宫，这次则是口袋妖怪战队，虽然全部登陆NDS表示了任天堂对NDS的重视，但是这两款作品却都不是正统的口袋妖怪系列作，只能说都是口袋妖怪非主流作品。但是在口袋妖怪的金字招牌下，本作一样受到很多口袋迷的青睐。一进入游戏玩家还要选择男女主人公之一进行游戏，游戏中的画面的风格与正统的口袋妖怪系列作品略有不同，但可以让玩家立刻感觉到自己进入的世界是口

在本作中玩家一样可以派遣自己的口袋妖怪出战，但是有些妖怪只能出战一次后便消失踪迹，玩家需要收集到这种口袋妖怪就要再次捕捉。使用口袋妖怪战斗时，根据该口袋妖怪的属性，画完的招式也不相同，比如说草系的口袋妖怪则会出现小草丛，电气系的则是放电，完美再现了口袋妖怪的特性。很有意思的一点是玩家捕捉到的口袋妖怪会紧紧跟在玩家后面，这样玩家可以组建成一支很雄壮的队伍，在主人公后面会排成一条长队。此外有些比较珍稀的口袋妖怪还必须使用口袋妖怪出战捕捉，想光靠玩家自身实力捕捉则是不可能，展示出了不同妖怪的特色。游戏中的全部文字则继续保持口袋妖怪传统，全部是假名，虽然使得游戏给人感觉比较低龄化，但却从侧面呼应了游戏重新自然趣味的主题，不过对于我国的玩家来说则算是一大缺陷……总体来说本作是一款将口袋妖怪系列发扬至新领域的挑战作品，虽然品质与正统的口袋妖怪系列有一定差距，但是仍然是值得一玩的优秀作品，当然心疼触摸屏的玩家除外。

是一大挑战，但是由于口袋妖怪的魅力，一样让口袋迷们如醉如痴的沉迷在本作的快乐中。口袋妖怪的捕捉一直是口袋妖怪系列作品中的重点，虽然本作非正统的系列作品，但是依然将口袋妖怪捕捉与触摸机能完美结合，在很大程度上降低了玩家长时间画面的痛苦感觉。捕捉到的口袋妖怪会跟在主人公后面排成一排，更为玩家带来了成就感。不过大部分玩家在进行本作游戏前，最好还是先为自己的爱机贴膜。

从画面讲比GBA版本要好上一些，虽无太大的提升，但是可以感到对角色的刻画比GBA要细致一些。其次是游戏性的重大改变。一是遇敌方式已经不属于传统的“踩地雷”式，而是可以自由选择是否与怪物战斗，这对于反感地雷的玩家无疑是大喜讯，二是利用在NDS的触摸屏上画圈来捕捉怪物的全新模式，这对于习惯了传统作品的我们，可以说是此款作品的最大意思所在。

系列FANS的喜爱。本作的画面比较朴实，基本延续了正统系列的风格，但是捕捉妖怪的方法却发生了根本的变化，首先是大家可以有选择地作战，因为怪兽们就在地图上乱走，不想抓的话不碰它们就好了，而想要把它们收为己有的话也不再像原来那样扔个精灵球去碰运气，而是看你的触媒笔操控能力了。本作的推出顶多就是缓解玩家们对正统作品的期待，而论其整体素质，即便不能说是精品，但也值得一玩。



【点评人:龙马】



# 真三国无双4帝国

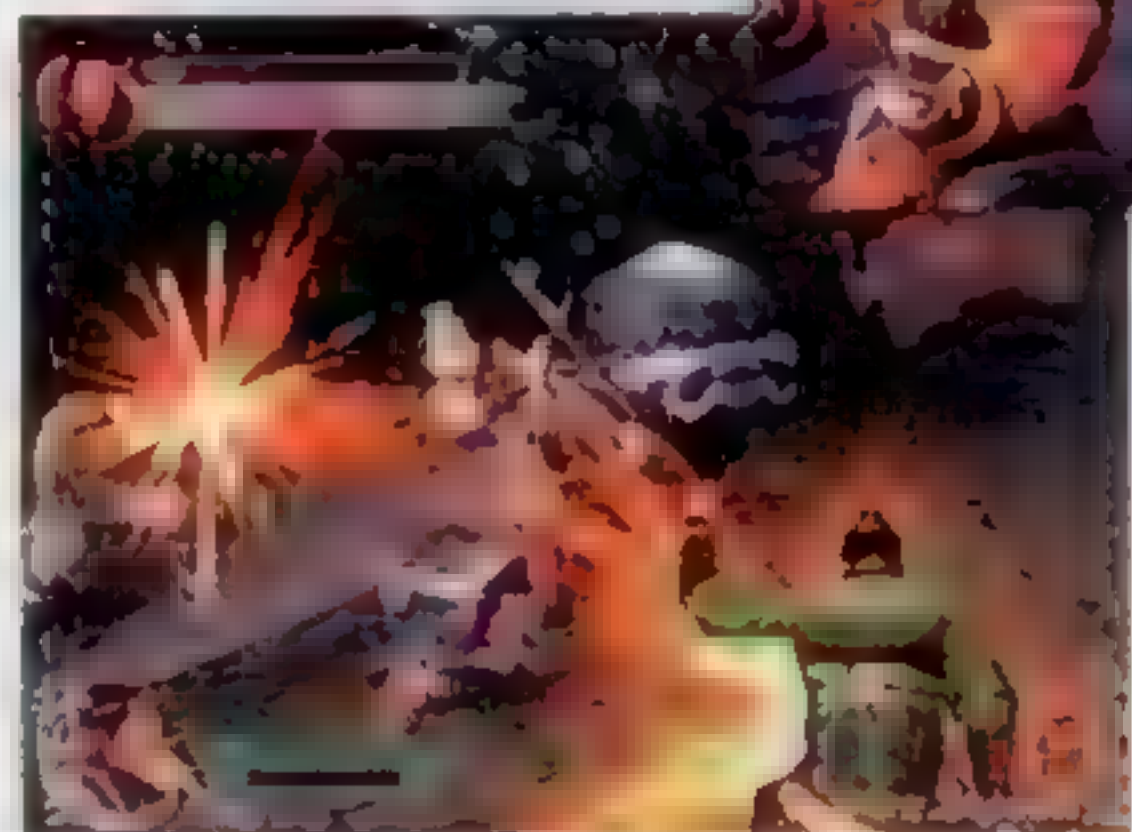
初出“无双”，... 入春，《真三国无双4》... PS2和XBOX360双管齐下...

PS2	游戏原名: 真三国无双4 帝国	平台: PS2	语言: 日版	人数: 1-2人	容量: 268KB
	DVD-ROM				

加入大量内政要素的富国强兵之策，保留“一骑当千”的爽快之感，此乃战略与动作的完美结合。

如今《帝国》也形成系列了。其实当初光荣推出《真三国无双3-帝国》的时候，大家都能明白，有了3之帝国，就一定会会有本作。《真三国无双4-帝国》是正统的《真三国无双》系列的第4作，继《真三国无双4-猛将传》之后的又一加强版本。是在玩家们习以为常的“一骑当千”之爽快动作要素满载的基础上，尽量加入了一定的战略要素。之所以用“尽量”一词，意思是在现有硬件的机能上，光是突出“一骑当千”的爽快感，已经很不简单了，又要加入控制全局的战略要素，的确是件困难的事。如果费了力而不讨好，那光荣可就得不偿失了。不过，这次光荣还是表现不错，除了保留4代所有武将和所有地图之外，把战略要素满载的“争霸模式”又进行了一定的强化。此外在编辑和武将方面，又增加了各种发型的选择。此次的《真三国无双4-帝国》是同时在PS2和XBOX360两个平台上发售，笔者目前还没有见到XBOX360版，只是希望不只是画面有所不同，更希望利用360的强大机能，能给玩家带来新的惊喜。

以PS2目前的硬件条件，这次的《帝国》的画面算是表现得非常不错。人物不但保留了原有的细腻风格，而且在光影效果上得以大幅度强化。尤其是发动真无双乱舞时，确实让人看得眼花缭乱。想来本作毕竟是4代发售将近一年后的作品，在技术层面



来光荣对以前出过的此类问题也认真作了改进。毕竟无双系列是以“爽快感”著称的，发生画面停顿现象着实让人无法接受。说到底，本作在战斗中是真三国无双系列中爽快感最强，流畅度最高的。

在战略要素方面，本作在《猛将传》的基础上进行了强化。首先，在地图的呈现方式上，本作采用了类似《三国志》的“沙盘”模式，玩家可以通过地图上的各种图标来了解当前的战局。其次，在武将的指挥上，玩家可以通过选择不同的武将来执行不同的任务，如“攻击”、“防御”、“支援”等。此外，本作还增加了“据点攻略”和“据点防御”等新要素，使得战略层面的玩法更加丰富。

直的战略指示。战斗中按START进入地图和情报画面，选择军团情报，再选择己方武将，出现“敌将击破”、“据点攻略”、“敌方援助(己方援助)”、“据点防御”和“委任”5种个别指令。

在战斗方面，本作延续了无双系列一贯的爽快风格。玩家可以通过连击和无双技来快速击败敌人。此外，本作还增加了新的武器和招式，使得战斗更加多样化。在画面表现上，本作采用了更加精细的模型和特效，使得战斗场面更加震撼。

总的来说，《真三国无双4-帝国》是一款集战略与动作于一体的优秀游戏。它不仅保留了无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。

不过这回的帝国还是有些莫名其妙之处。比如在战斗中即使击破敌方式将，也不会将其逮捕。而是一段时间后继续登场。但是击破几次后，或满足一定条件(条件还有待研究)，就会出现已逮捕敌方式将的提示。战争结束后，通常会有各种奖励，如宝物、武器、金钱等。此外，本作还增加了新的关卡和剧情，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。总的来说，《真三国无双4-帝国》是一款集战略与动作于一体的优秀游戏。它不仅保留了无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。

我们都知道，本系列一贯的作风是有大量的宝物、究级的LV5武器，以及各种隐藏要素。玩家们不花大量的时间是不会发现的。记得当初《真三国无双4-猛将传》发售时，很多玩家都因为找不到隐藏要素而感到沮丧。不过，这次光荣似乎意识到了这个问题，在本作中增加了一些提示，使得玩家更容易找到隐藏要素。这对于喜欢挑战的玩家来说，无疑是一个好消息。

总的来说，《真三国无双4-帝国》是一款集战略与动作于一体的优秀游戏。它不仅保留了无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。



【点评人/北斗】想不到如今甚至连“帝国”也成了无双系列... 正式外传... 时代起新增的... 战略游戏要素的无双衍生作品。在本作中，从黄巾之乱到... 可供玩家们选择，游戏流程分... 斗两个部分，虽然号称是“战略+无双”，... 会发现其本质上还是无双... 无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。

**B**

【点评人/猴子】《三国无双·帝国》是继《猛将传》之后光荣又一... 无双系列内涵的典型作品。但... 无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。

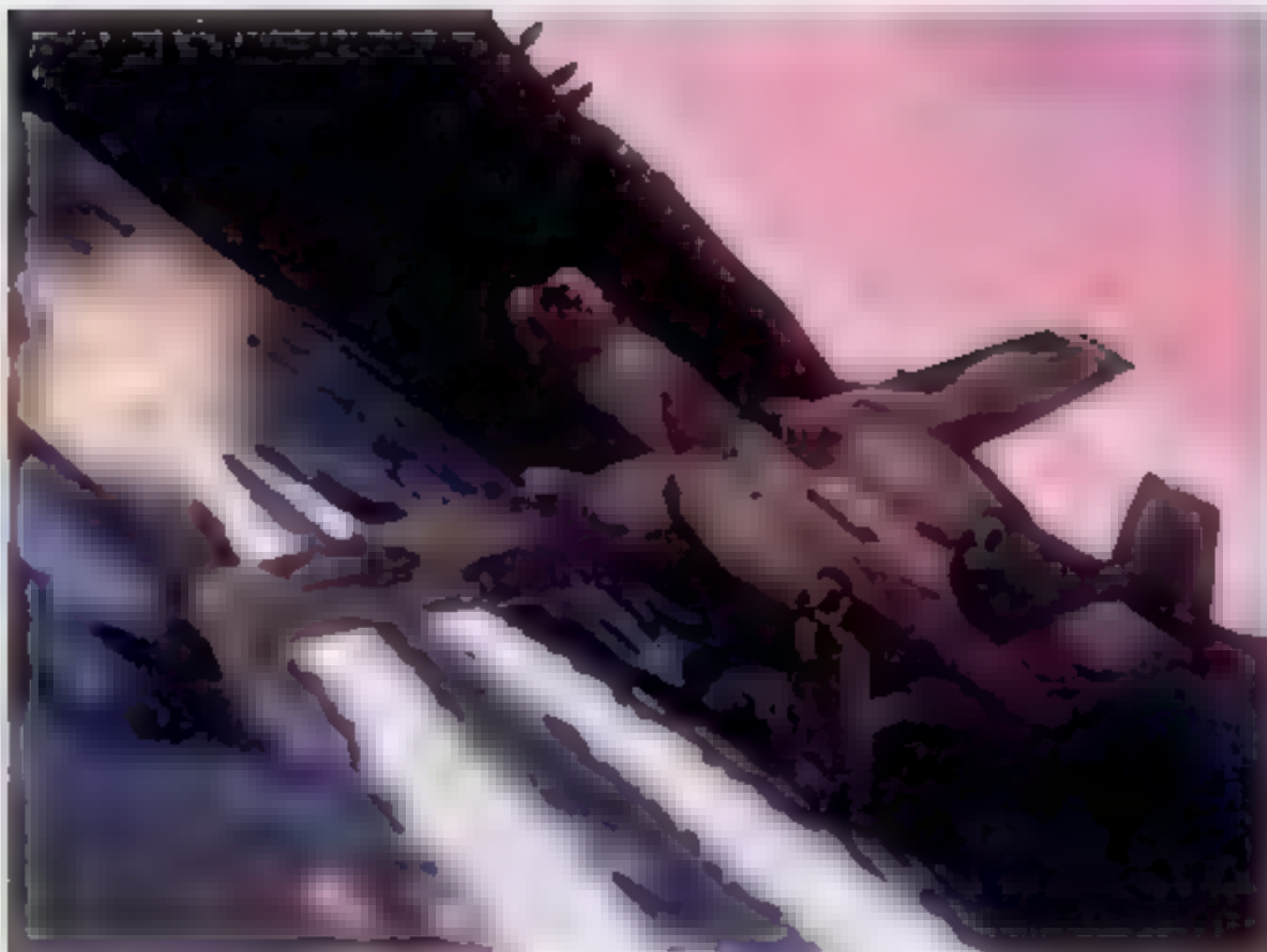
**A**

【点评人/雪飞】游戏刚开始时的选择菜单就让人感到耳目一新，以黑色为主要底色的菜单充满了现代感... 无双系列一贯的爽快战斗体验，还加入了丰富的战略要素，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。对于喜欢三国题材的玩家来说，本作绝对是一款不容错过的佳作。

**B**



【点评人:大怪】



# 皇牌空战零—贝尔卡战争

namco在ps2平台上又推出了皇牌空战系列的最新作品。系列玩家1名称中便以“解”字本作是皇牌空战5中所提及的“贝而卡战争”的序章。本作在画面、操作及音效等方面都有提升,本作在剧情表现方面也有突破,由“ACE”系列所改变的系列原本固有的游戏风格,大大增加了游戏的乐趣。

PSP	游戏原名: ACE COMBAT ZERO—The Belkan War	CEC 12
NAMCO	5040日元	2006 03 23
1人	111KB	

## 全新评价系统改变游戏结构

皇牌空战系列在PS2平台上的续作终于登场,让玩家选择自己喜欢的角色,在皇牌空战系列中,玩家可以选择自己喜欢的角色,在皇牌空战系列中,玩家可以选择自己喜欢的角色,在皇牌空战系列中,玩家可以选择自己喜欢的角色...

除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...

皇牌空战系列在PS2平台上的续作终于登场,让玩家选择自己喜欢的角色,在皇牌空战系列中,玩家可以选择自己喜欢的角色,在皇牌空战系列中,玩家可以选择自己喜欢的角色...

除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



本作在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...

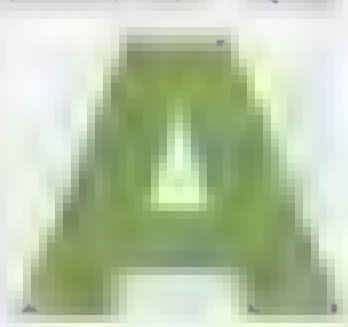
除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



【点评人/北斗】与原作相比,这次的皇牌空战系列在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



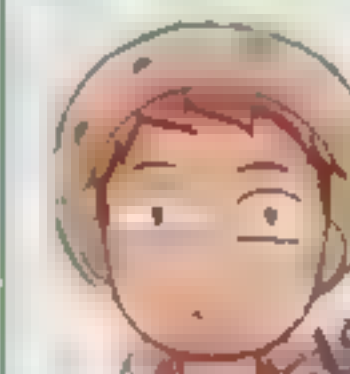
【点评人/龙马】没想到,一款模拟皇牌空战系列在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



【点评人/小沛】PS2平台上的皇牌空战系列在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...



除了剧情感人肺腑之外,游戏本身在玩法上也达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平。首先,皇牌空战系列在玩法上达到了历史性的最高水平...

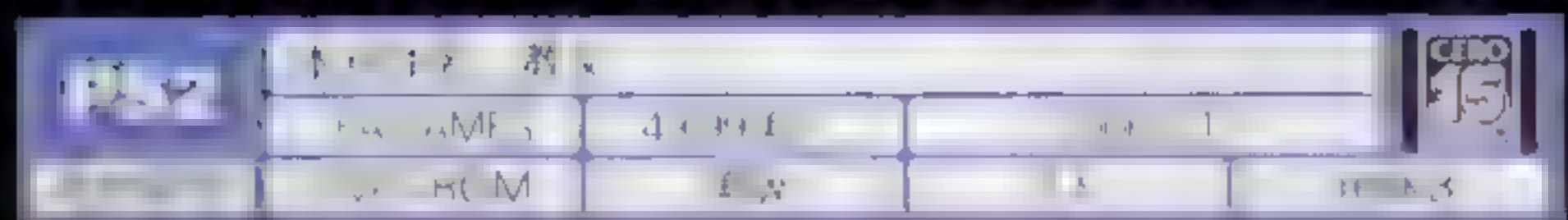






# The Godfather

教父是世界电影史上最伟大的帮派史诗片，本次EA大手笔签下改编权而精心制作了这款游戏是每个影迷都不能错过的。 □文/大怪



不要再错了，这个画面并不是经典黑帮史诗“教父”中的画面，而是本次EA同名改编游戏的即时演算画面。令人感到惊讶的是，游戏中还原的教父相貌竟与影片中马尼·白兰度的扮相如此接近。

## 关于影片“教父”

■ 华纳兄弟影业公司出品

■ 导演：弗朗西斯·福特·科波拉

■ 主演：阿尔·帕西诺 马龙·白兰度 詹姆斯·卡尼

第11届奥斯卡最佳影片 最佳男主角 最佳导演

第10届全美影评人协会奖最佳影片

全美影评人协会奖最佳影片

第11届奥斯卡最佳影片

第11届奥斯卡最佳影片

第11届奥斯卡最佳影片

第11届奥斯卡最佳影片

通过意大利西西里岛的移民，西西里人来到美国，他们带来了西西里人的传统，也带来了西西里人的野心。在意大利，西西里人是受人尊敬的，但在美国，他们却是受人鄙视的。他们必须通过自己的方式，来证明自己的价值。这就是《教父》的故事。

教父，是西西里人的传统，也是西西里人的野心。在意大利，西西里人是受人尊敬的，但在美国，他们却是受人鄙视的。他们必须通过自己的方式，来证明自己的价值。这就是《教父》的故事。



**游戏开篇指引** ■ 游戏刚刚开始，主人公ALDO的父母便遭受黑帮的袭击，剧情中发生了爆炸之后，ALDO的父亲便被挟持到街道之内，游戏也随之切换到可操作模式中。由于此时的ALDO的父亲HP并不会削减，所以玩家们可以对于本作的操作进行系统的熟悉。根据画面的操作提示，我们可以将敌人逐个击破。本作的基础操作环节是：左类比摇杆控制其角色移动，L1持续按住为锁定离己方最近的敌人，锁定之后拨动右类比摇杆为对锁定目标打击。按住R1则为擒住对手，之后拨动右类比摇杆为擒获打击。靠近墙壁后向墙壁方向拨动左类比摇杆为向障碍物或墙壁撞去。擒获之后同时按下左右两个类比摇杆为双手掐对手颈部（最为有效的空手致死方法）。当我们消灭几个敌人后，不幸的剧情出现，ALDO的父亲最终也没有逃出被杀害的命运。当ALDO在父亲惨遭杀害的现场见到了教父维托·唐·科莱昂时，他的命运终于与科莱昂家族紧紧联系在一起。游戏正式进入选择界面，首先我们可以对于ALDO的外貌进行改动。EA游戏中的面貌改动系统一向制作精良，本作中对于脸部的各个位置进行修改调整，甚至可以达到与玩家相近的相貌。随后玩家可以进入游戏主选单画面，分别为：加入科莱昂家族（正式开始游戏），商店（可以购买服饰物品修改主角外貌），进入理发室（可以重新对角色相貌进行修改），影片档案室，以及家族人物介绍。

## 游戏最初任务详细介绍

■ 9年之后，ALDO已经成长为一个健壮的小伙子了。不过让人感到羞愧的是，当时的他还略显稚嫩，甚至连打架这样的事情都落败下风。剧情是从科里昂家族的打手巴斯见到正在遭流氓围攻的ALDO开始的。当巴斯亲手结束了一个流氓之后，我们的第一个任务便要开始了。巴斯的要求其实很简单，便是要指导你如何成为一个能够击倒对手的男子汉，在巴斯亲自擒住另外一个流氓时，我们按照巴斯的指示进行操作：“首先按住L1锁定对手，之后拨动右类比摇杆实现打击”，痛殴了对手之后，继续按照指示进行操作：“按住L1锁定对手之后，按住R1擒获对手”，在这个前提之下拨动右类比摇杆实现擒拿打击。按照这样的步骤将对手击倒后，第一个任务终于完成。在与巴斯进行短暂的交谈后，获得下一个任务目标。按照地图的指示，玩家需要操作ALDO回到科里昂安全卧室中休息。仔细观看地图右下方的地图指示，蓝色X即为科里昂安全卧室的位置。玩家可以在路途之中与途中遇到的流氓进行打斗，好好锻炼一下自己身手之余还可以获得一些金钱（但是不要向路人伸手哦！）。之后到达目的地门口之后，按三角进入房屋，之后便可以在卧室进行休息了，任务完成。早上醒来之后便可以获得新的任务，任务要求玩家到楼下电话处，接听电话并与巴斯进行交谈。交谈之后便可以去房屋门口会见巴斯。在跟巴斯的交谈中我们得知艾莫里奥的屠宰店中有隐蔽的高级娱乐场所，可谓别有洞天。但想要进去却绝对不是简单的事情，这样的地方也只能对有头有脸的人进行开放。之后巴斯给了ALDO一些买通关系所需要

的钱，并给ALDO提出了新的要求。新的任务便是让ALDO独自进入艾莫里奥的屠宰店中让这个家伙知道你的厉害。观看右下方地图中便可以很快的找到目的地所在位置。之后我们首先要和艾莫里奥进行一番理论，让其知道ALDO是科里昂家族的一员，明白事理便赶紧把通往娱乐BAR台的门给打开。哪里知道这个老家伙根本不加理睬，那我们便只好教训教训他了。这里需要注意的是，仔细观看艾莫里奥HP槽下面的绿线，这是任务要求伤害的限制点。只要擒拿之后稍微给几次打击便可，千万不能将其HP全部击空，否则任务失败。在痛快的教训了艾莫里奥之后，知道厉害的他果然老老实实的将通往BAR台的房门打开，之后操作ALDO通过房门，上楼之后便可以看到果然热闹非凡的BAR，在和老板进行了一些寒暄之后，ALDO将准备好的钱给了他，为今后的良好关系铺平道路。完成了任务后，我们操作ALDO准备走出房门，但却遇到了前来典查事务的警官，所谓黑白本一家，在用钱打点之后，按照地图指示巴斯的位置告诉他你有多么出色吧！到此初期任务结束，ALDO到最后是否能够成为如同维托·唐·科莱昂的继承人，就看玩家您之后的进展了。



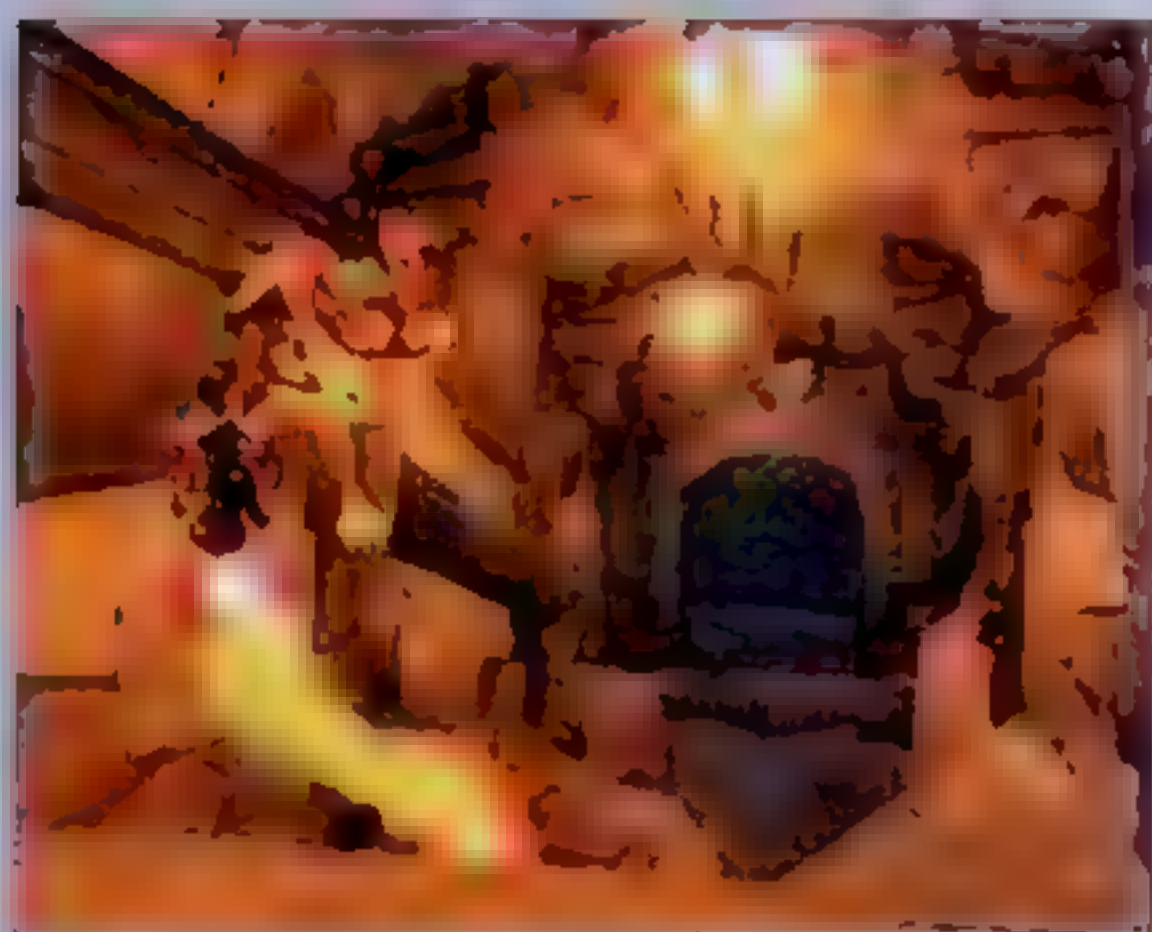
的钱，并给ALDO提出了新的要求。新的任务便是让ALDO独自进入艾莫里奥的屠宰店中让这个家伙知道你的厉害。观看右下方地图中便可以很快的找到目的地所在位置。之后我们首先要和艾莫里奥进行一番理论，让其知道ALDO是科里昂家族的一员，明白事理便赶紧把通往娱乐BAR台的门给打开。哪里知道这个老家伙根本不加理睬，那我们便只好教训教训他了。这里需要注意的是，仔细观看艾莫里奥HP槽下面的绿线，这是任务要求伤害的限制点。只要擒拿之后稍微给几次打击便可，千万不能将其HP全部击空，否则任务失败。在痛快的教训了艾莫里奥之后，知道厉害的他果然老老实实的将通往BAR台的房门打开，之后操作ALDO通过房门，上楼之后便可以看到果然热闹非凡的BAR，在和老板进行了一些寒暄之后，ALDO将准备好的钱给了他，为今后的良好关系铺平道路。完成了任务后，我们操作ALDO准备走出房门，但却遇到了前来典查事务的警官，所谓黑白本一家，在用钱打点之后，按照地图指示巴斯的位置告诉他你有多么出色吧！到此初期任务结束，ALDO到最后是否能够成为如同维托·唐·科莱昂的继承人，就看玩家您之后的进展了。







作为SCE金牌动作游戏杰克与达克斯特系列中的配角，机智幽默甚至有些油滑的达克斯特同样拥有超高的人气。如今，PSP上登场的这款外传作品便是其转为主角登场的首部作品。 □文/龙马



你无法想象本作对于一款准十年前的游戏，其画面质量到达了何等惊人的地步。当笔者开始游戏时，整个画面素质几乎与ps2原系列的画面质量无异，甚至由于画面的模糊显得更为亮丽。



## 剧情背景

达克斯特（Daxter）是杰克（Jak）的宠物，他们一起生活在一个名为梅里姆（Merlim）的星球上。梅里姆是一个充满魔法和神秘的地方，这里居住着各种各样的生物。达克斯特是一个活泼、好奇、有点调皮的家伙，他总是喜欢到处探险。有一天，他们发现了一个神秘的洞穴，里面充满了各种奇怪的生物和宝藏。达克斯特决定探索这个洞穴，而杰克则负责保护他。在探索过程中，他们遇到了许多危险，但达克斯特总是能够凭借他的智慧和勇气化险为夷。最后，他们发现了一个巨大的宝藏，但同时也发现了一个邪恶的阴谋。达克斯特决定阻止这个阴谋，保护梅里姆的和平。

## 初期任务攻略

游戏开始后，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。

第四个任务是到达梅里姆的城堡。玩家需要从实验室出发，穿过一片城堡，到达一个名为“梅里姆城堡”的地方。在城堡，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第五个任务是到达梅里姆的终点。玩家需要从城堡出发，穿过一片终点，到达一个名为“梅里姆终点”的地方。在终点，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。以上就是游戏初期的任务攻略，玩家需要按照这个攻略来完成游戏。



在游戏的初期，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。

第四个任务是到达梅里姆的城堡。玩家需要从实验室出发，穿过一片城堡，到达一个名为“梅里姆城堡”的地方。在城堡，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第五个任务是到达梅里姆的终点。玩家需要从城堡出发，穿过一片终点，到达一个名为“梅里姆终点”的地方。在终点，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。以上就是游戏初期的任务攻略，玩家需要按照这个攻略来完成游戏。



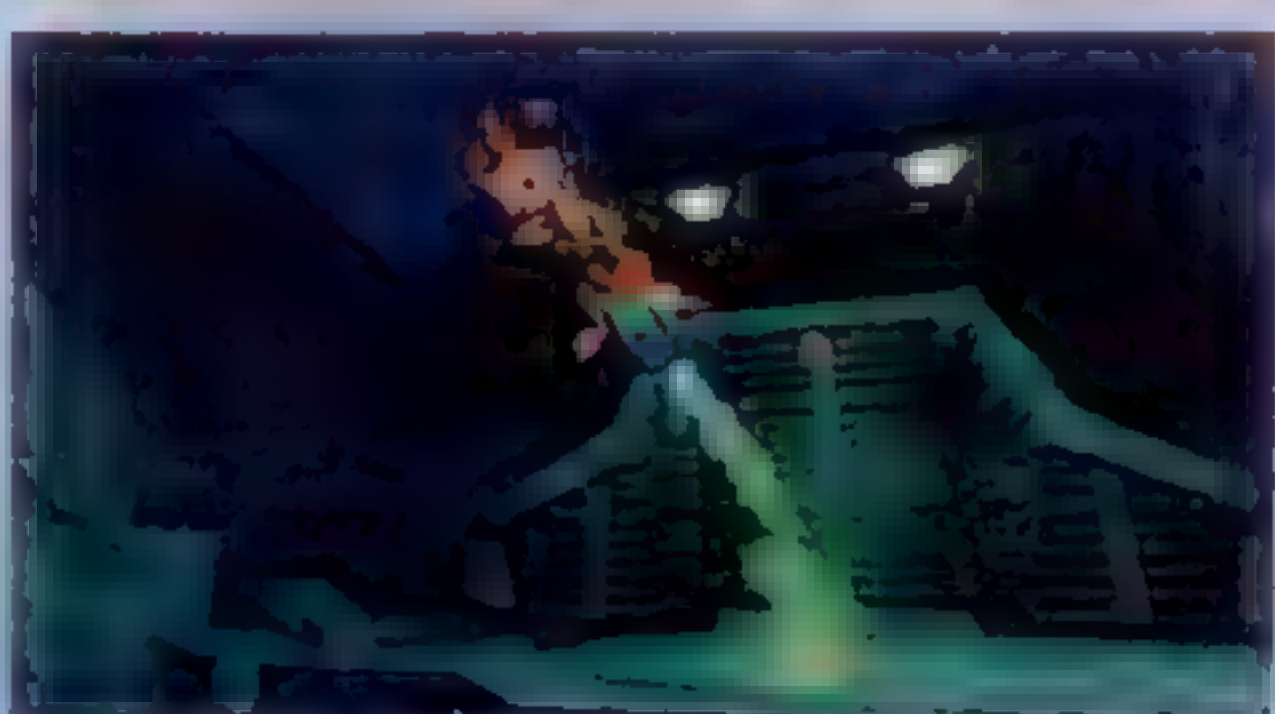
在游戏的初期，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。

第四个任务是到达梅里姆的城堡。玩家需要从实验室出发，穿过一片城堡，到达一个名为“梅里姆城堡”的地方。在城堡，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第五个任务是到达梅里姆的终点。玩家需要从城堡出发，穿过一片终点，到达一个名为“梅里姆终点”的地方。在终点，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。以上就是游戏初期的任务攻略，玩家需要按照这个攻略来完成游戏。

在游戏的初期，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。

第四个任务是到达梅里姆的城堡。玩家需要从实验室出发，穿过一片城堡，到达一个名为“梅里姆城堡”的地方。在城堡，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第五个任务是到达梅里姆的终点。玩家需要从城堡出发，穿过一片终点，到达一个名为“梅里姆终点”的地方。在终点，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。以上就是游戏初期的任务攻略，玩家需要按照这个攻略来完成游戏。

在游戏的初期，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。



第四个任务是到达梅里姆的城堡。玩家需要从实验室出发，穿过一片城堡，到达一个名为“梅里姆城堡”的地方。在城堡，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第五个任务是到达梅里姆的终点。玩家需要从城堡出发，穿过一片终点，到达一个名为“梅里姆终点”的地方。在终点，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。以上就是游戏初期的任务攻略，玩家需要按照这个攻略来完成游戏。

在游戏的初期，玩家需要完成一系列的任务。第一个任务是到达梅里姆的市中心。玩家需要从起点出发，穿过一片森林，到达一个名为“梅里姆市中心”的地方。在市中心，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第二个任务是到达梅里姆的工业区。玩家需要从市中心出发，穿过一片工业区，到达一个名为“梅里姆工业区”的地方。在工业区，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。第三个任务是到达梅里姆的实验室。玩家需要从工业区出发，穿过一片实验室，到达一个名为“梅里姆实验室”的地方。在实验室，玩家需要完成一系列的任务，包括收集各种物品、打败敌人等。

## 多彩的武器与道具

在游戏中，玩家可以收集各种各样的武器和道具。这些武器和道具可以帮助玩家完成各种任务。例如，玩家可以收集各种各样的武器，包括手枪、步枪、狙击枪等。这些武器可以帮助玩家打败敌人。此外，玩家还可以收集各种各样的道具，包括地图、指南针、钥匙等。这些道具可以帮助玩家完成各种任务。例如，玩家可以利用地图来寻找宝藏，利用指南针来寻找方向，利用钥匙来打开门等。以上就是游戏中多彩的武器与道具。





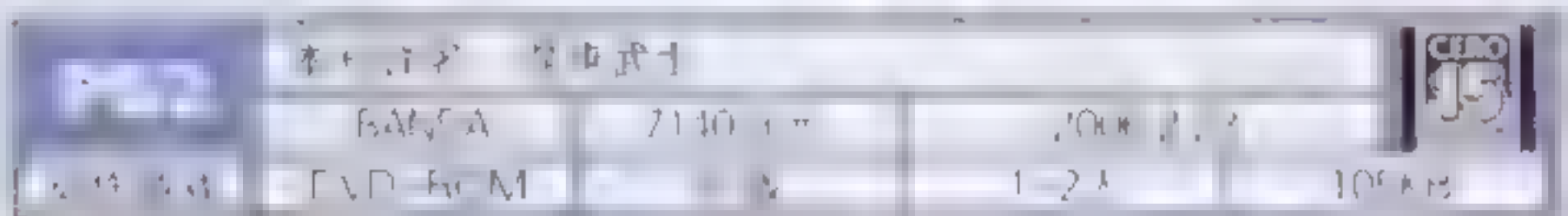


# サムライチャンプルー

## SAMURAI CHAMPLU

根据渡边信一郎的同名动漫作品改编，HIP-HOP + SAMURAI 构成了这款现代与古典完美结合的《混沌武士》。

□文/龙马



古来より人々が伝えてきた物語を

本游戏是根据渡边信一郎的同名动漫作品改编，借助PS2的强大机能，将作品的个性魅力发挥得淋漓尽致。游戏版《混沌武士》的推出，更是由曾出品过《KILLER7》的横井 敏和一手操刀，相信不会令原作FANS们失望。

### SYORY背景

日本的江户时代，在和平的世界里，几乎没有武士能发挥作用的地方。一场性命攸关的事件将三个人的命运连在了一起。这三个人是在酒馆工作的少女——风、正义感很强的武士二人组——无幻和仁。他们一同踏上了找寻“散发着向日葵味道的武士”之旅。正当三人旅途劳顿，为饥饿发愁之时，在码头发现了能够提供三餐的船屋工作。于是三人乘上了去虾夷的船，来到了北方的松前藩统治的虾夷城。这是个有各种各样的人，充满混乱的土地。本作的故事将从这里开始……



↑ 主角无幻、仁、风三人组。

### 游戏系统解密

#### 战斗系统

本作因为是改编自同名动漫的，所以战斗系统也采用了HIP-HOP风格，而加入了音乐元素。玩家可以通过在城下町购入音乐CD（最多两张）之后，根据音乐节奏来调整攻击节奏。进入战斗模式后，和敌人战斗时，左上角会显示体力和忍度的数值，左上角是音乐切换，右下方是小判和金钱，左下方是杀阵槽，右下方表示地图。

#### 杀阵系统

杀阵是游戏中，经过连续攻击，敌人进入杀阵状态。当敌人有五颗星的敌人。对此敌人进攻，就会进入杀阵画面。此时会出现提示，让玩家输入指令，输入正确后，可以实现100连击。如果连续攻击100连击，也会得到大量金钱和体力回复。不过进入杀阵的时间会越来越少，最后可以实现100连击。实现100连击后，

进入的杀阵是“无幻和仁”杀阵，只有3条命，每杀51人，就会进入下一个杀阵。

#### 防御反击系统

游戏中，在敌人攻击时，玩家可以通过按下“防御”键，进入防御状态。只要迅速按照提示的组合指令输入，就会发动防御反击。如未输入错误，或输入错误，就会进入防御状态。

#### 城下町内的活动

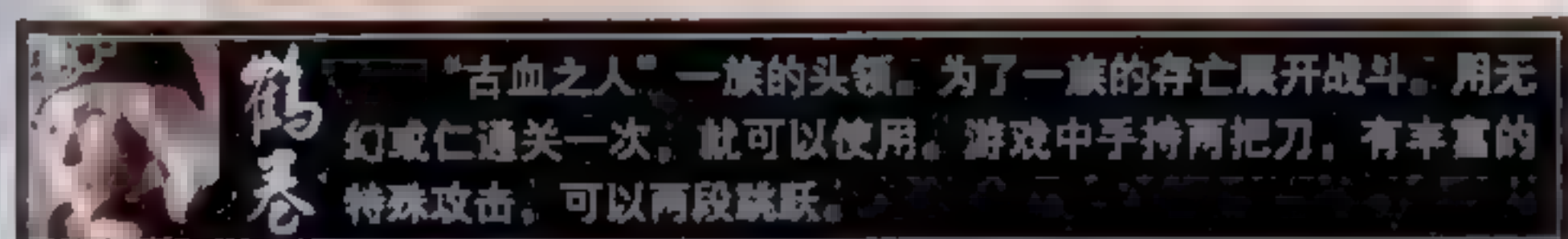
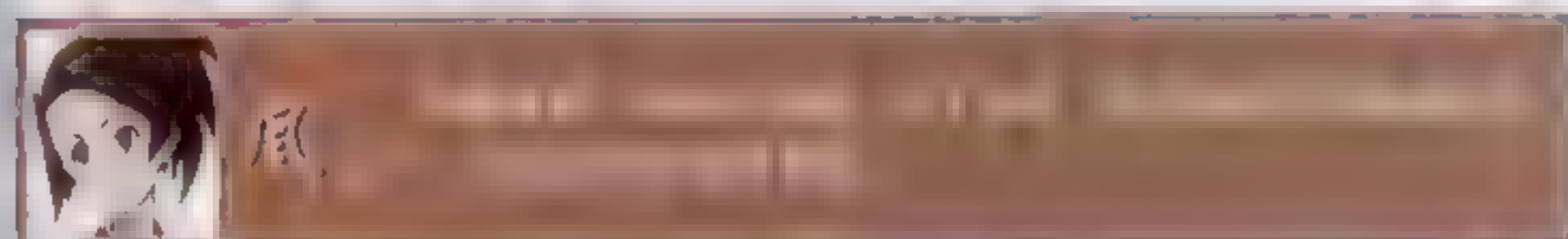
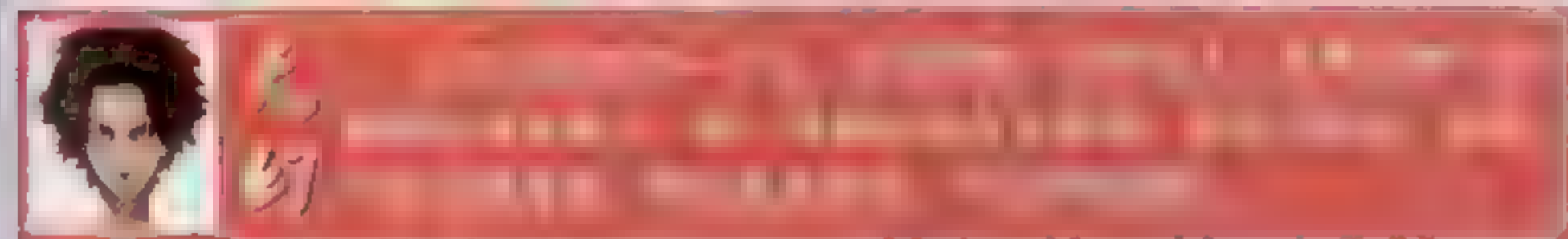
游戏中除了战斗，还可以在城下町内进行活动。在这里可以购买各种道具或武器。因为游戏中的道具，有各种道具，如：武器、道具、进行武器修理。以及购买能使招式变化的音乐CD。游戏中，除了战斗，还可以在城下町内进行活动。在这里可以购买各种道具或武器。因为游戏中的道具，有各种道具，如：武器、道具、进行武器修理。以及购买能使招式变化的音乐CD。

#### 死合模式

游戏通关一次，就可以选择新人物鹤卷，并且出现新的死合模式。本模式可以实现两人对战。

### 主要人物介绍

游戏初期，只能选择无幻和仁两人。但只要把游戏打通一次，就可以选择鹤卷了。至于风，则是无法使用的。



### 游戏攻略

序篇 故事开始于一个下雨天，那天的片头曲是《KILLER7》的片头曲。故事开始于一个下雨天，那天的片头曲是《KILLER7》的片头曲。故事开始于一个下雨天，那天的片头曲是《KILLER7》的片头曲。

STORY1 发现无幻和仁后，可以自由选择无幻和仁。无幻和仁在城下町相遇，无幻和仁在城下町相遇，无幻和仁在城下町相遇。

STORY2 首先还是从城下町开始自由探索。无幻和仁出了桥之后出现剧情。无幻和仁出了桥之后出现剧情。无幻和仁出了桥之后出现剧情。

STORY3 如果前两关没有好好游览城下町，在本关出桥之前，可以稍微做些准备。出了桥之后，来到一座洋馆前。无幻和仁出了桥之后，来到一座洋馆前。无幻和仁出了桥之后，来到一座洋馆前。

STORY4 本关出了城下町之桥后，无幻和仁开始自由探索。无幻和仁出了城下町之桥后，无幻和仁开始自由探索。无幻和仁出了城下町之桥后，无幻和仁开始自由探索。

本关出发之前，可以在城下町做些准备。路上会出现大量敌人，同样也是100连击18倍之速。本关会出现两个BOSS，也就是无幻和仁BOSS战。两个BOSS都是身型超大，第一个大鬼，第二个BOSS是巨大无幻，也就是无幻的巨人版。同样是注意防守，利用防御反击系统，将其击败。

STORY5 本关出发之前，可以在城下町做些准备。路上会出现大量敌人，同样也是100连击18倍之速。本关会出现两个BOSS，也就是无幻和仁BOSS战。两个BOSS都是身型超大，第一个大鬼，第二个BOSS是巨大无幻，也就是无幻的巨人版。同样是注意防守，利用防御反击系统，将其击败。

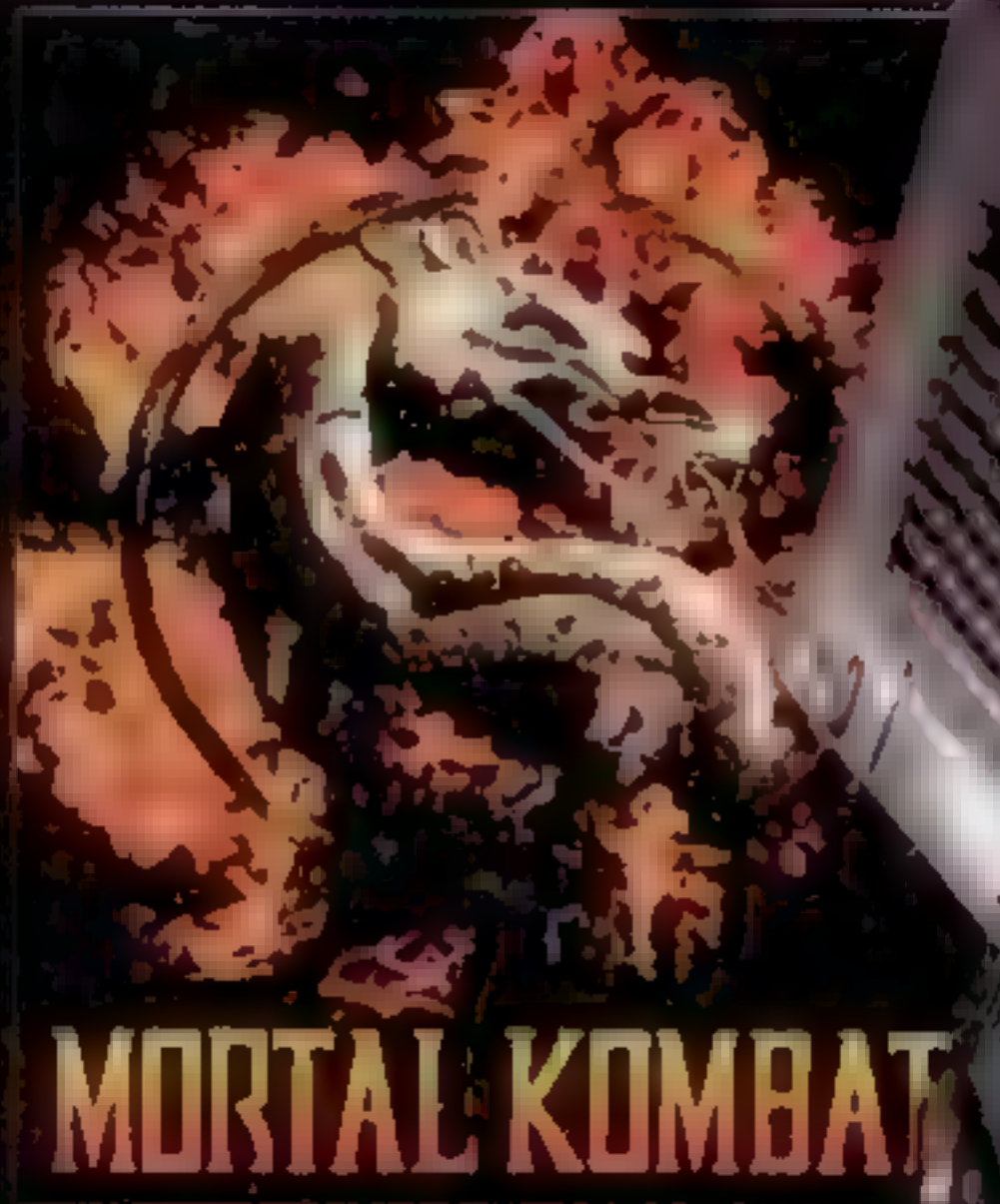


1 大家启动灯号，准备发动 开灯！

STORY6 本关开始探索20枚小判，所以辛苦杀敌攒钱还是有用的。流程中有很多敌人，但敌人数量不多。本关BOSS较高下了。本关BOSS月幸是唯一的女BOSS，也是很难对付的一个。BOSS的攻击主要是用两只巨大的手臂或喇叭。基本战术还是注意防守，利用特殊攻击系统。相比之下，击败本关BOSS并非难事。之后是无法跳过的ENDING，其实玩本游戏的估计都是原作的FANS，所以还是很有必要观赏的。然后就出现第3个可以使用的主人公——鹤卷，和可以对战的死合模式。

STORY7 本游戏主人公仁的最后关卡。本关在击败BOSS后，有小小的流程来考验玩家的耐心。首先刚上来是击败30个敌人的任务，接着消费7枚小判进门。杀死大量流动敌人后，来到虾夷城前，缴纳6枚小判进入城中。需要一层一层向上突破，每层会有大量敌人出现，每一层都有BOSS。由于本关需要很多小判才能进入BOSS，所以必须存够了钱。最后，见到最终BOSS，敌人巨熊——西古。BOSS的攻击主要是用两只巨大的手臂或喇叭。基本战术还是注意防守，利用特殊攻击系统。相比之下，击败本关BOSS并非难事。之后是无法跳过的ENDING，其实玩本游戏的估计都是原作的FANS，所以还是很有必要观赏的。然后就出现第3个可以使用的主人公——鹤卷，和可以对战的死合模式。





# “第九艺术”的 逆袭

## ——游戏改编电影漫谈

近年来很多人将游戏称作“第九艺术”，这种说法是否真的是名副其实，真正确认了游戏与文学、音乐、电影等艺术形式的平等地位，抑或只是名不副实，只代表了游戏中人的一种美好幻想呢？客观地来评论的话，现在就要将游戏归入“艺术”行列，恐怕还有些为时过早。游戏在现代的意义主要体现在娱乐方面，最多只能算是艺术的初期形式罢了。其实关于这一点，玩家们倒不必妄自菲薄，以其它的艺术形式比如说电影来讲，其中也包含以反映社会现实为目的的严肃题材，或者仅仅以商业、娱乐作为目的的轻松题材，而无论是艺术也好，娱乐也罢，只要是健康向上，有益身心的，我们都应该一视同仁。

那么，换一个视角，从“产业”或者说“商业价值”的角度来看，游戏又处在一个什么样的地位上呢？从整体价值、市场外延、成熟性等诸多方面考虑，在有百年历史的电影面前，游戏还只能是一个小弟弟。其实这方面的证据并不难找，只要看一看在游戏软件中有多少是从电影题材改编而来的就足以知道电影和游戏之间是一个什么样的对比关系了。每当有一部热门电影即将上映的时候，游戏厂商往往都会随之若莺地将它改编成游戏，这一点在欧美市场尤其突出。在这个关系中，游戏所处的毫无疑问是依附地位。

不过，即使是小弟弟，终究也有长大的一天。我们看到，游戏向电

影等艺术领域的“逆袭”已经开始了。从早期并不成熟的《街头霸王》、《真人快打》，到

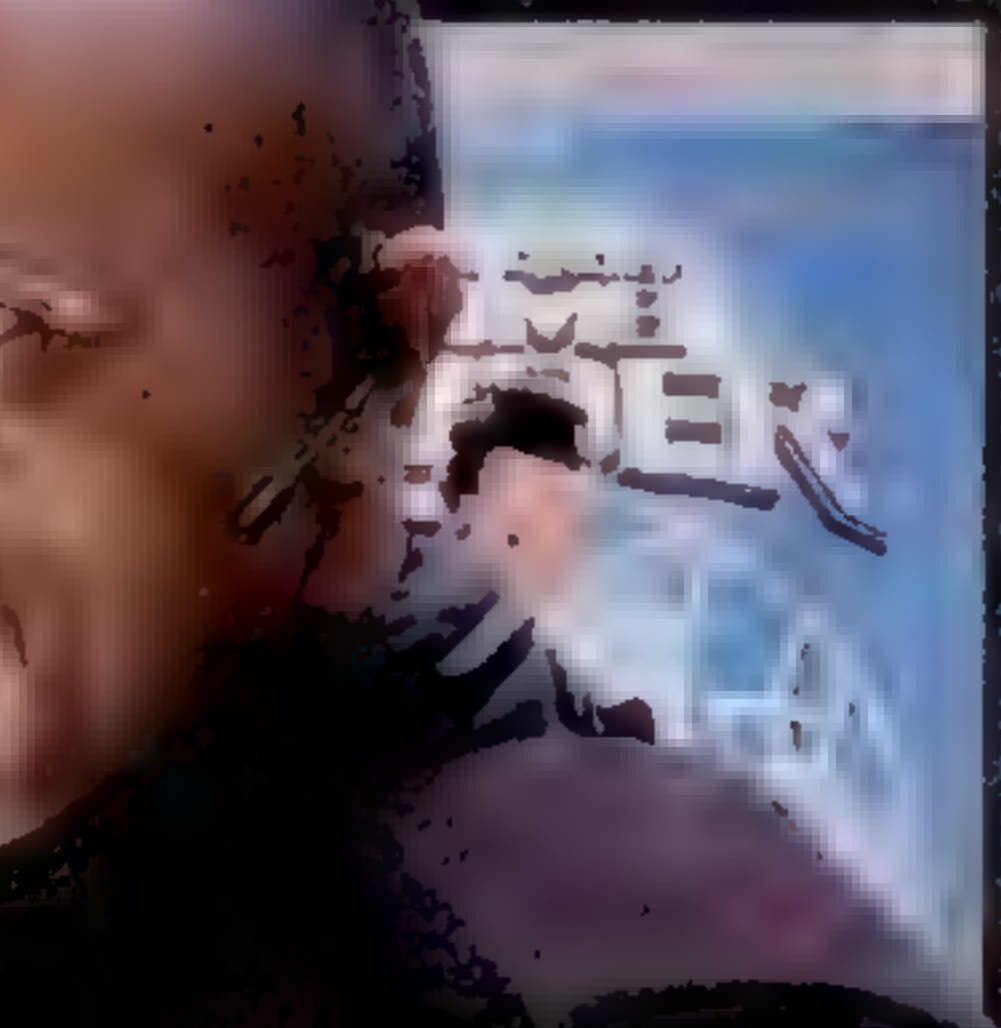
现在大受关注的《古墓丽

女》、《生化危机》

以及未来还将要登场的《光环》、《银河战士》等等，游戏证明了自己有独特艺术形态的互相渗透过程中也完全可以处于支配性的地位。而很多著名的导演、电影制作人，也纷纷建立游戏数码公司，其中比较具有代表性的就是以《星球大战》、《印第安纳琼斯》等系列电影而闻名的大导演乔治·卢卡斯。香港著名导演吴宇森前不久也投资建立了自己的游戏工作室。这些再次从侧

面证明了游戏产业的价值正越来越受到人们的重视。

正因为如此，我们策划了这一期专题，不但对已经上映过的由游戏改编而来的电影做出了简要的回顾，而且对目前即将上映或者正在筹拍之中的一些焦点之作进行了介绍和前景分析。我们还对其他一些具有较大改编价值的游戏作出了展望和预测，希望能够有一天在大银幕上看到它们的名字。不知道我们的这些预测，是否符合各位读者心中的想法呢？





# 著名游戏改编电影回顾

## 【街头霸王：终极之战】

Street Fighter: The Ultimate Battle / 游戏类型：格斗对战 / 游戏厂商：CAPCOM  
/ 游戏上市年代：1991 / 电影上映年代：1994 / 主演：尚格·云顿

20世纪90年代初《街头霸王2》在全世界范围之内刮起了一阵不可抵挡的格斗旋风。可算是开创时代的一作。如此大热门的游戏不可避免地触动了电影厂商的神经。终于在1994年将它搬上了大银幕。好莱坞动作巨星尚格·云顿在片中扮演古烈上校。率领各路高手共同挫败了拜森将军征服世界的阴谋。故事剧情简单枯燥。特技效果十分差劲。更被《街头霸王》游戏的fans们斥为不折不扣的烂作。尽管如此。该片居然还再度杀回了游戏界。1995年。CAPCOM发行了由电影改编而成的《街头霸王：电影版》。采用电影角色的真人FMV影像制作（类似《真人快打》）。而这部作品的品质也可想而知了。

## 【真人快打】

Mortal Kombat / 游戏类型：格斗对战 / 游戏上市年代：1992 / 游戏厂商：MIDWAY  
/ 电影上映年代：1995 / 主演：仇云波



Mortal Kombat之所以得到了“真人快打”这个译名。是因为它采用了真人FMV影像制作。尽管以这种方式制作出来的游戏人物动作僵硬滑稽。但是在当时来讲还是颇为吸引玩家的眼球。游戏中出现的很多设定。例如血腥暴力的画面效果。夸张至极的“终结技”。甚至故意将游戏中所有的字母“C”写成“K”等细节。都让它显得个性十足。得到了很多玩家的喜爱。《真人快打》电影版也译作《魔宫帝国》。比起《街头霸王》电影版来。虽然它的剧情同样苍白。但讨巧之处在于电影剧情最大限度地遵循了游戏原作的设定。使得游戏玩家们对电影自然而然地有一种亲切感。制片方特意请来了《魔鬼终结者》的特效制作小组为这部影片设计画面特效。此外影片的魔幻背景。东方武术噱头以及非常热血的配乐也为它吸引了不少观众。这部以2000万美元成本制作的影片最后获得了7000万美元的票房佳绩。随后还拍摄了续集《真人快打：灭绝》。于1997年上映。

## 【盗墓者】

Tomb Raider / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：1996 / 游戏厂商：EIDOS  
INTERACTIVE / 电影上映年代：2001 / 主演：安吉丽娜·朱莉

在游戏从2D平面向3D立体转型的年代。《盗墓者》成功地搭建了一个庞大。瑰丽的三维世界。让第一次接触到如此景象的玩家们惊叹不已。在英雄泛滥。人们已经“审美疲劳”的日子里。它用“女性冒险家”这个不同寻常的设定征服了众多男性玩家们的心。贵族血统。叛逆精神和傲人身材结合起来。刹那之间产生了巨大的“化学反应”。塑造出了劳拉·克劳馥这个游戏中最成功的主角形象。于是。《盗墓者》走向大银幕也就成为顺理成章的事情了。而安吉丽娜·朱莉这个好莱坞的宠儿凭借她的独特气质和魔鬼身材成为了扮演劳拉的不二人选。可惜的是。电影的编剧还是没有摆脱“剧情简单化”的怪圈。劳拉在银幕上的表现几乎可以作为“胸大无脑”的典型。而这部影片也“荣获”了玩家。影迷和评论家的一致恶评。当然。凭借着游戏的巨大影响和安吉丽娜的票房号召力。本片还是得到了不错的收益。尝到了甜头的制片方又顺水推舟地在2003年推出续集《盗墓者：生命之源》。但这部影片则更为糟糕。不但票房跌落。更因为其中对中国城市以及华人的丑化描写而被国人所抵制。留下了不太光彩的一笔。

## 【最终幻想：灵魂深处】

Final Fantasy: The Spirit Within / 游戏类型：角色扮演  
/ 游戏上市年代：1987 / 游戏厂商：SQUARE / 电影上映年代：2001 / 主演：CG人物

从好的方面看。《最终幻想：灵魂深处》的意义在于引发了一场大辩论。甚至在一定程度上触动了电影业的根基理念。这使得它足以在电影史上留下自己的烙印。从坏的方面看。在这场大辩论中。它自己成为最大的失败者。甚至险些将SQUARE拖入了破产的深渊。这部全CG制作的影片精细程度几乎可以乱真。令人叹为观止。但是大多数电影观众更希望看到的是《玩具总动员》这种夸张漫画式的CG电影。而不是用CG来替代真人演员。从剧情上来看。《灵魂深处》的原创剧本没有能够与《最终幻想》系列游戏一贯的世界观背景契合起来。而是另起炉灶。这当然也就得不到游戏玩家的共鸣了。最终。这部耗资1.4亿美元的影片所获得的票房还不及成本的零头。成为最令人失望的游戏改编电影之一。SQUARE也由此陷入了财政危机。

## 【生化危机】

Resident Evil / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：1996 / 游戏厂商：CAPCOM  
/ 电影上映年代：2002 / 主演：米拉·乔沃维奇

《生化危机》并非恐怖游戏的鼻祖。但正是它将动作。冒险等游戏方式与恐怖要素结合起来。才使得这一类型的游戏真正成熟并且大行其道起来。其实游戏剧情本身就遵循了商业电影的一些规则。例如丧尸。枪战。俊男+美女。等等这些都是我们在好莱坞电影中经常看到的元素。电影版《生化危机》采用了原创剧本。由个性女星米拉·乔沃维奇扮演原创人物爱丽丝。虽然电影还是没能很好地还原游戏原作的氛围。但是在品质普遍低劣的游戏改编电影中已经算是相当不错了。2004年上映的续集《生化危机：启示录》中更出现了吉尔·瓦伦蒂诺等游戏中的超人气角色。不过对于“追逐者”等角色的描写则与原作中大相径庭。令玩家们有些哭笑不得。



## 【死亡之屋】

House of the Dead / 游戏类型：枪战射击 / 游戏上市年代：1997 / 游戏厂商：SEGA  
/ 电影上映年代：2003 / 主演：乔纳森·切里

在由《生化危机》所引领的那一阵“恐怖游戏热潮”中。充斥着大量拙劣的仿制品。而《死亡之屋》则独树一帜。它将“丧尸题材”与枪战射击这一颇受欢迎的游戏形式结合起来。以火爆刺激的画面和简单爽快的游戏性博得了玩家的喜爱。而电影版一经公映却立刻成为众矢之的。拙劣无比的剧本。对同类作品的蹩脚模仿和粗制滥造的细节处理。让人觉得整个影片简直是一团糟。尤其是后半部分的剧情。竟还不经到了令人哑然失笑的地步。几乎能当作是一部“搞笑片”而不是恐怖片来看了。在电影资料专门网站www.imdb.com的观众评分榜上。《死亡之屋》获得了“高达”2.1的分。名列评分榜“倒数100名”的第15位。更成为游戏改编电影中排名“最高”的一部。可以说是一大笑谈吧。

## 【血腥莱恩】

Bloodrayne / 游戏类型：动作冒险 / 游戏上市年代：2002 / 游戏厂商：TERMINAL  
REALITY / 电影上映年代：2005 / 主演：克里斯汀娜·洛肯

如果用最简短的话来形容《血腥莱恩》的话。最恰当的也许是“女版刀锋战士”。女主角莱恩拥有一半吸血鬼血统。她利用自己的力量来打倒企图使用黑暗魔力统治世界的纳粹分子——怎么样。跟《刀锋战士》如出一辙吧。就像标题一样。游戏中充满了血腥的场面。肢解敌人的招式就像家常便饭一般。而莱恩也具有惹火的身材和暴露的衣着打扮。性感加暴力的组合倒是颇能吸引一些玩家的眼球。这也就难怪有电影厂商愿意投资三千万美元来拍摄这部电影了。如果要客观地评价一下影片。只能这么说。有时间看这部劣质模仿品的话。干脆直接去看《刀锋战士》吧。



## 【毁灭战士】

Doom / 游戏类型：第一人称射击 / 游戏上市年代：1993  
/ 游戏厂商：ID SOFTWARE / 电影上映年代：2005 / 主演：卡尔·厄本 德里克·卢克

《毁灭战士》是游戏史上的一部传奇。它奠定了第一人称射击（FPS）这一游戏类型的重要地位。以至于在很长一段时间内人们提到FPS游戏都称作“Doom-like”（仿《毁灭战士》）。同时。它也一直代表着游戏硬件发展的最先进技术。系列中的每一代新作推出都会引领硬件更新换代的潮流。2005年上映的这部电影版称得上是一部大制作。不但具有不俗的特技效果。而且也请来了好莱坞当红动作巨星德里克·卢克（也就是大家俗称的“巨石强森”）主演。

不过电影毕竟不是游戏。类似的剧情观众们在《异形》等著名影片中已经见得多了。整部影片只能说是平平无奇。只有结尾处完全模仿游戏中第一人称拍摄方式的片断可以说是唯一的亮点——对于游戏的死忠玩家来说。也许这短短的几分钟就能让人激动不已了吧。





## [寂静岭]

Silent Hill / 游戏类型: 惊悚、冒险 / 游戏上市年代: 1999 / 游戏厂商: KONAMI / 影片状态: 即将上映(预定2006.4.21) / 主演: 肖恩·宾、拉达·米切尔



这就是电影中一家三口的合影

### 改编理由:

与《生化危机》这一类主要以感官冲击来制造惊悚效果的游戏比起来,《寂静岭》系列更多地继承了传统文字类恐怖冒险游戏和电子小说类游戏的特点。在《寂静岭》系列当中,你并不用随时提防破窗而入的丧尸,而是深深地沉浸在整个剧情所构造的压抑气氛之中。可以说,在众多游戏作品中,《寂静岭》系列的剧本是最接近于电影的要求的。它已经在一定的程度上脱离了简单浅薄的“玩乐”,而是开始了对宗教、人性、心理等方面的探索。这为《寂静岭》改编成电影打下了良好的基础。

其实,《寂静岭》系列的剧本编写者也大都都是悬念小说、电影的爱好者,

他们在自己的作品中留下了诸多蛛丝马迹,作为对前辈们的致敬。例如二代中有很多街道的名字来自于著名悬念小说作家史蒂芬·金的笔名或者他小说中的场景;三代中有很多场景直接来自于恐怖惊悚电影,等等。将《寂静岭》搬上大银幕,可谓是圆了剧本作者的一个梦。现在这部影片已经拍摄完成,相信游戏玩家们以及对希区柯克、史蒂芬·金的悬念大师的作品感兴趣的影迷都不会放过这部片子。

### 影片卖点:

《寂静岭》预告片和一些相关情报也早已浮出水面。影片剧本由曾经执笔《低俗小说》的罗格·阿弗利撰写,导演则由执导过《狼族盟约》的克里斯托弗·诺兰担任。曾在《指环王》中出演波罗米尔的男星肖恩·宾和性感女星拉达·米切尔出任影片的男女主角。

预告片中出现了很多熟悉的场景和情节,例如嘶嘶作响的收音机、被大雾笼罩的小镇、被铁锈所覆盖的建筑物,还有外表腐烂的生物,乃至“护士”、“三角头”等等著名的怪物都在影片中登场,让玩过游戏的人很快就能产生一种认同感。看来,剧本作者对于游戏还是有比较多的了解的。只不过在游戏中很多细节背后都包含了非常深远的引申含义,例如原作中一个非常重要的基本设定就是“寂静岭中的怪物是主角心中罪恶的折射”。而影片中系列历代怪物大杂烩似的登场,使人稍微有些担忧电影中会不会只是采用了游戏中怪物的外

形设计,而没有体现出原作的真正意义来。看来这些悬念,只能等到在影院中来亲眼见识之后才能揭开了。

### 可行性分析:

《寂静岭》系列一向是“叫好不叫座”。虽然得到了评论家们的赞誉,但是销量则不能令人满意。究其原因,就在于它的主题过于深奥,甚至对于玩家的文学修养也有一定的要求。游戏中的恐怖要素,并不完全是通过血腥、暴力等刺激性较强的画面效果来表现,而是大量地使用了心理暗示的手法,不断地制造悬念。玩家必须保持思考和想象,才能让自己沉浸在游戏的虚拟世界当中。甚至也因此产生了“每个人心中都有自己的寂静岭”这样一种说法。但是在这个生活节奏加快、崇尚“快餐文化”的年代,大多数玩家并没有热情去体验这种深邃的主题。将《寂静岭》翻拍成电影,也面临着是背离原作主旨,向大众口味妥协,还是坚持自我风格,但同时背负票房失利风险的两难选择。举一个影迷们熟悉的例子,由史蒂芬·金原著所改编,在电影史上具有崇高地位的悬念片《肖申

克的救赎》。其实在上映之初也只获得了非常一般的票房成绩,只是后来才通过在有线电视台播放、录像带出租等方式被广大观众所认识,并且得到了极高的评价。就连这样一部经典之作也是历经周折才散发光芒,让人更加难以对《寂静岭》抱有太高的期望了。从预告片中我们已经能看到一些情景与原作的氛围背道而驰,看起来影片还是不可避免地会向商业片靠拢,用一些单纯、浅薄的感官刺激来吸引眼球。当然,在真正看到影片之前我们还不能对制片方乱加指责,但是“艺术性与商业性如何统一”这个严峻的问题,无疑让我们心中对《寂静岭》电影版的表现打上了一个大大的问号。



影片中的小女孩莎伦,这个角色显然来自于游戏初代。

## [死或生]

Dead or Alive / 游戏类型: 动作格斗 / 游戏上市年代: 1996 / 游戏厂商: TECMO / 影片状态: 即将上映(预定2006) / 主演: 青木真矢、萨拉·卡特勒、普莱斯



### 改编理由:

在众多3D格斗游戏的行列中,《死或生》一直是富有争议的一个系列。在《VR战士》、《铁拳》等著名系列的统治地位难以撼动的情况下,《死或生》以角色设计作为突破口,充分展示了女性角色的魅力,同时也利用相对来说比较简单爽快的系统吸引玩家,可以说是走出了一条具有个性的道路。自从TECMO投入微软怀抱以来,更是大大强化了《死或生》系列的画面效果,其美仑美奂的画

面表现一直为人们所津津乐道。要将它搬上大银幕,人气基础是绝对不成问题的。



影片几位主要角色的风采

《死或生》系列的人物关系网颇为复杂,其中牵扯到两代之间的恩怨,还有诸如“迷途”、“追杀令”之类的情节作为噱头。这些也是商业电影中不可或缺的元素。当然,作为动作格斗类游戏,改编成电影之后自然少不了精彩的打斗场面。这些要素结合起来,《死或生》就有了足够的理由登上大银幕了——今年这部影片就会正式上映,到时候你会不会坐在电影院里观赏呢?

### 影片卖点:

一提到《死或生》,恐怕所有的人脑子里第一反应就是“美女”。游戏中大量的女性角色正是它最大的卖点。在玩家群中具有超高的人气。电影与游戏一脉相承,当然不会不重视这一大卖点。游戏中的女性角色几乎全部都是由著名模特扮演。例如在《罪恶都市》中有过亮相的亚裔名模青木真矢等等,看来这部影片还是直冲着男性玩家而去的。

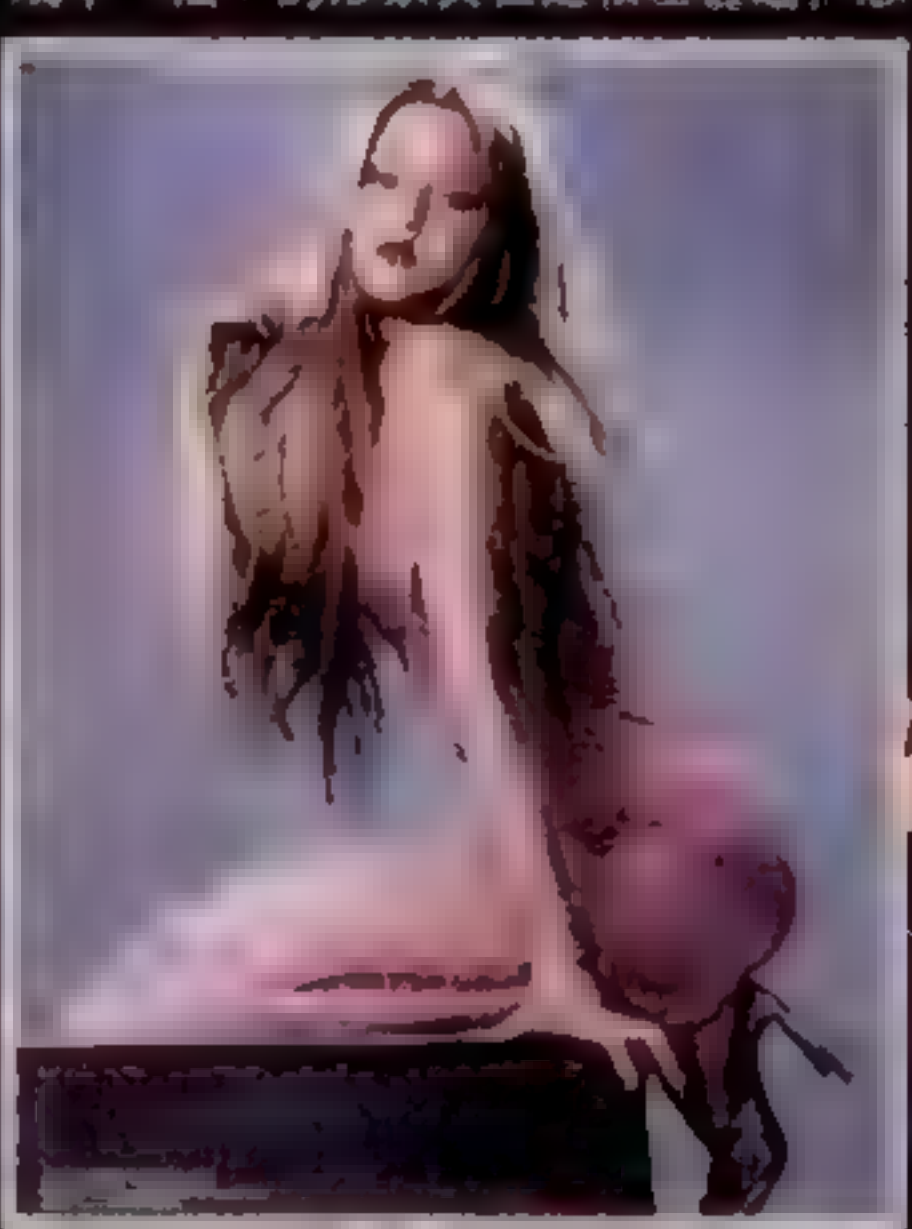
对于中国影迷来说,该片的导演是一个非常熟悉的名字:元奎。这位著名香港动作片导演拍摄过《赌圣》、《功夫皇帝方世玉》等众多卖座影片。近年来他进军好莱坞,在《非常人贩》和《救世

主》等影片中担任武术指导、导演等职务,也有不错的成绩。其实他与游戏结缘并非从《死或生》开始,大家可能还记得2003年发售的一款动作游戏《荣誉之战》,其中是由李连杰提供人物形象以及动作捕捉,而元奎以及其手下的“成家班”就负责动作设计工作。在《死或生》电影预告片中大家可以看到很多“港式风格”的武术打斗动作,当然是要归功于元奎了。

最后要提到的是,《死或生》电影版是在“风水甲天下”的桂林愚自乐园进行拍摄,其中的风光山水想必也能让大家一饱眼福。

### 可行性分析:

尽管是以“美女”作为卖点,但是不得不说,东西方人的审美观点还是有不小差距的。就拿青木真矢来说,与游戏中“重”的形象实在是相差甚远。恐



亚裔模特儿青木真矢,饰演霞。

怕很难得到亚洲观众的好感吧!其他那些由金发碧眼的演员们所扮演的“女忍者”就更加让人难以接受了。现在就可以断言,光以角色造型来讲,该片在亚洲市场的票房就不可能有什么太起色。至于在西方市场,也很难讲这部片子会有什么样的表现。以美女、打斗作为噱头的片子,人家有自己的《查理的天使》,干吗非得来捧《死或生》的场呢?

其实,这种类型的打斗片可以说是最容易拍的,但也是最容易拍成烂片的。从预告片中看,本片的成本不会太高,充其量也就只能算是一个B级制作。对于身为游戏爱好者的我们,还是不要抱有太大的期待才好!





# [彩虹六号]

Tom Clancy's Rainbow Six / 游戏类型: 第一人称射击 / 游戏上市年代: 1998 / 游戏厂商: UBI SOFT / 影片状态: 前期准备 / 主演: 未定

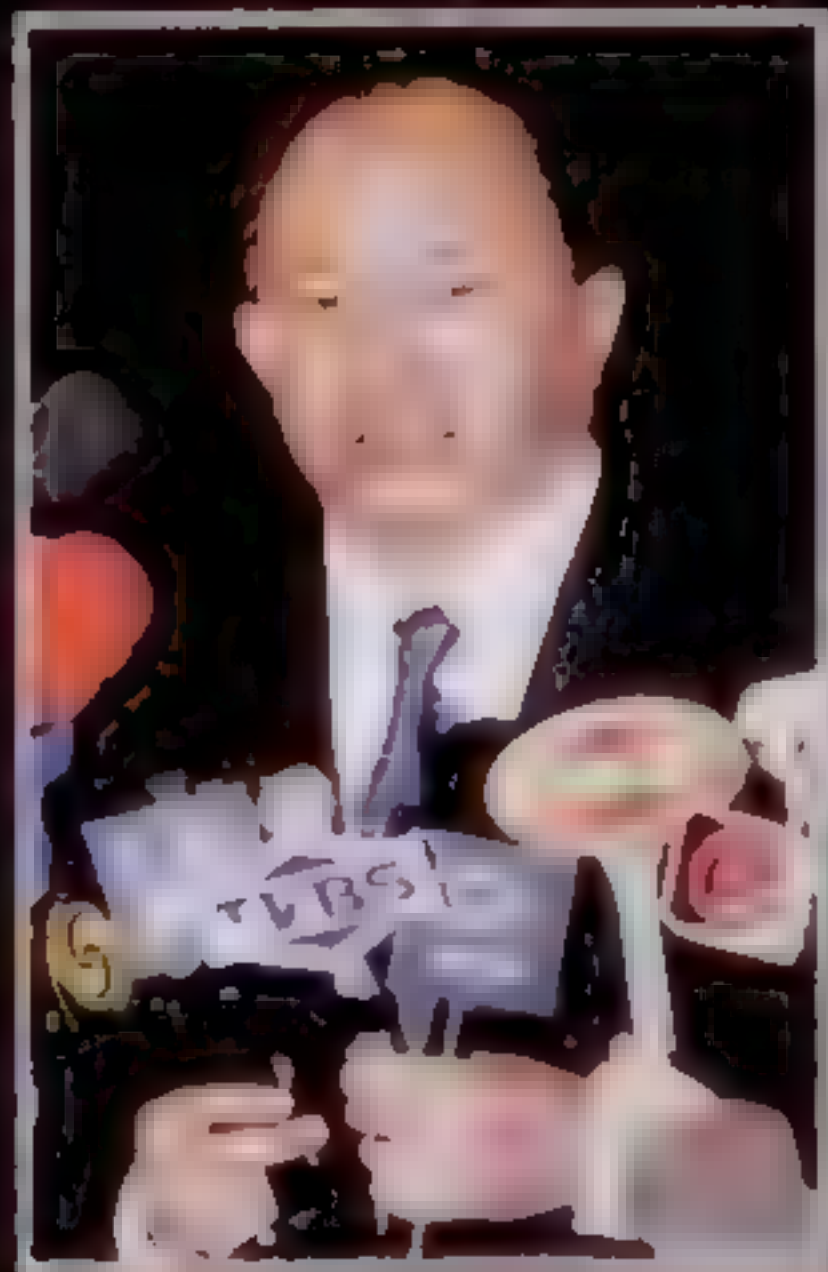
## 改编理由:

在众多第一人称射击游戏当中,《彩虹六号》是非常具有特色的一个系列。首先,它有完整的剧情主线,而不是像其他很多第一人称射击游戏一样只注重杀戮的乐趣。其次,它以团队作战作为基本理念。玩家在游戏中扮演的是一个团队指挥官,你必须协调自己的小队中各个队员的行动,在行动中做出正确的判断,发出正确的指令,这样才能成功达成目标。相比其他一些以“个人英雄主义”为主的第一人称射击游戏,可谓是独树一帜。这些因素加上优秀的关卡设计,让《彩虹六号》1998年一经面世就引起了巨大的轰动,被评为当年的最佳游戏之一。其后,它也发行了数部续作,累计销量达到了1300万套以上。

军事题材一直是电影界的一大热门,而随着近年来国际形势的发展,尤其是美国9·11事件之后,反恐题材越发地引人注意起来。在这一背景下,近年以反恐战争作为题材的电影越来越多。《彩虹六号》既是反恐题材,而且又是有巨大人气基础的热门游戏,改编成电影是自然的事情。现在派拉蒙影业已经公布了该片的拍摄计划,初步预计将在2007年上映。

## 影片卖点:

《彩虹六号》的英文原名是Tom Clancy's Rainbow Six,翻译过来也就是“汤姆·克兰希的彩虹六号”。对于军事迷来说,汤姆·克兰希绝对是一个如雷贯耳的名字。他是美国的著名军事小说作家,代表作品包括《猎杀“红十月”号》、《爱国者游戏》、《燃眉追击》、《惊天核网》等等。他的作品以大量真实详尽的技术数据和无可辩驳的细节内幕著称,不但对于普通读者有无法抗拒的吸引力,连很多军事专家都对他的小说津津乐道。美国国防部甚至将他的小说作为军事院校的阅读材料,其影响力可见一斑。上面提到的四部作品,在美国国内的总销量达到了惊人的2000万套,而由这些小说所改编的电影也屡屡创下过亿的票房成绩。汤姆·克兰希与游戏



在电影中,吴宇森将《彩虹六号》的精髓融入其中。

业也有着密切的联系。1996年他创立了Red Storm Entertainment公司,1998年发行了《彩虹六号》,并且获得了很高的评价,成为当年最为风靡的游戏之一。而由他撰写的同名小说也在1999年上市。除此之外,《分裂细胞》、《幽灵行动》这两部著名系列游戏也都是出自他的名下。他在这些游戏中担任剧本编写以及人物设定等工作。

《彩虹六号》故事主人公名为约翰·克拉克,原本是美国中央情报局的特工。离开中央情报局之后,他与以前的一些同事、好友一起组建了一个国际性反恐组织,以美国作为基地。无论是游戏还是小说都有着紧张曲折、扣人心弦的剧情,这是将它改编成电影的一个巨大先天优势。汤姆·克兰希的强大票房号召力也使得这部影片想不火爆都难。

与《彩虹六号》联系起来的,还有一个国内玩家和影迷们更加熟悉的名字:香港著名导演吴宇森。吴宇森以《英雄本色》、《喋血街头》等影片成名,被称为“暴力美学电影”的开创者。著名美国导演昆汀·塔伦蒂诺就承认自己是吴宇森的影迷。而吴宇森很多电影中的经典片段,也曾被昆汀以及其他众多著名导演在自己的作品中模仿。在前往美国发展



《彩虹六号》所表现的反恐战争深受军事迷的关注。

之后,吴宇森又拍出了《断箭》、《变脸》、《谍中谍2》等卖座大片,确立了好莱坞一线导演的身份。据称,吴宇森已经与派拉蒙影业公司签署了协定,接拍《彩虹六号》。相信他一定能让我们享受到又一次视觉盛宴!

## 可行性分析:

正如前面已经分析过的那样,近几年来反恐战争成为电影界的一大热门,屡次被拍成电影,而这类影片数量的增多,也给《彩虹六号》带来了一个问题,那就是能否拍出新意,而不是落入同类题材作品的俗套之中。不过,由于有汤姆·克兰希和吴宇森这两大巨头压阵,影迷们一定还是对这部影片抱有充分的信心!以他们两位的身份,影片的投资成本也根本不用担心。接下来就是耐心等待它上映的那一天了。

# [银河战士]

Metroid / 游戏类型: 射击、冒险 / 游戏上市年代: 1986 / 游戏厂商: 任天堂 / 影片状态: 前期准备 / 主演: 未定

## 改编理由:

无论在哪家专业媒体评选的“史上最佳游戏排行榜”上,你都会在前十名之内找到《银河战士》的名字。不管是早年在FC、SFC平台上的横版射击形式,还是登上次世代平台之后改头换面的第一人称射击形式,《银河战士》都有足够的理由让玩家沉迷其中。《银河战士》系列拥有简单容易上手的系统,和复杂引人入胜的关卡设计。在游戏中蕴含着数不尽的秘密和惊喜等待着玩家去发掘。同时,作为一个日本产的游戏,它在欧美市场也获得广泛的认可,在全世界范围之内都有着广阔的群众基础。



萨姆斯是任天堂创造的最具有神秘色彩的角色之一。

在《银河战士》中玩家扮演的是“黄金猎人”萨姆斯。她的任务往往是调查宇宙中某种神秘无比的物质,或者与可怕的外星生物作战。这个宏大的科幻背景为游戏登上大银幕提供了良好的平台。在电影版的《银河战士》中,华丽的特技效果一定会让影迷们一饱眼福。

## 影片卖点:

任天堂所创造的经典游戏形象数不胜数,但大都是偏向于儿童喜爱的卡通形象。唯有《银河战士》中的萨姆斯是成年女性。萨姆斯无时无刻不将自己的身躯隐藏在厚重的盔甲之下,从来不以真面目示人——这反而给她增加了一种神秘的吸引力。在《银河战士》系列的一些作品中,任天堂也将“萨姆斯的真面目”作为隐藏的奖励要素,例如在一定时间内通关或者达成一定的关卡完成度,就可以在通关画面中看到摘下面具的萨姆斯等等,极大地刺激了玩家的游戏热情。在电影中这也必然是大家所关注的焦点。任天堂到底会挑选一个什么样的演员来扮演萨姆斯?恐怕所有的玩家都已经迫不及待地想要知道问题的答案了。

接下来又必须提到吴宇森这个名字,因为他同时也是《银河战士》电影版的导演!事实上除了《银河战士》以及《彩虹六号》之外,吴宇森还接拍了另外一部



游戏改编的电影《间谍猎手》。此片将由史蒂夫·约翰逊主演,也是值得期待的一部大作。只是游戏在国内的知名度没有前两者那么高,这里就不作详细介绍了。再联想到吴宇森投资游戏工作室等消息,看来他也要开辟自己在游戏业的新天地了。

## 可行性分析:

所谓有利必有弊。有时候神秘的面纱一旦揭开,反而会产生“希望越大,失望越大”的反效果。每个玩家的心中都对萨姆斯有着自己的想象,而如果在选角方面出现差池,破坏了千万玩家心目中完美的萨姆斯形象的话,恐怕制片方是要吃不了兜着走了。其实,在任天堂发售GBA版游戏《银河战士:零点任务》时,曾经请来了著名车模森下千里扮演萨姆斯拍摄了一组广告。尽管也有人批评说萨姆斯应该是金发,而不是亚洲人形象,但总的来说广告收到的效果非常不错,也许选择电影主角的时候就应该以这个作为参照吧?

再以整体剧情来讲,也许《银河战士》更适合拍摄成动画片、CG影片,而不是真人电影。《银河战士》以关卡设计、丰富的道具和萨姆斯各种奇异的

能力而著称,这些东西在电影中体现出来的难度颇大。虽然以现在的技术力量来讲特技效果方面不是问题,但如何考虑兼顾到美感就值得研究了。而如果略过这些难以表现的部分,又会遭到游戏玩家们的质疑。所以,电影的编剧和导演在这些方面如何把握,非常值得关注。

吴宇森近年在好莱坞导演的影片中有很多含有科幻成分,例如《变脸》、《记忆裂痕》等等,都获得了不俗的评价和票房。但是这些影片基本上都是以写实风格作为基础。像《银河战士》这样一部完全以太空、外星生物作为背景的科幻作品,他之前还从来没有涉足过。对他来说也是一个全新的挑战。而他是否能借助《银河战士》取得电影成就上的突破呢?就让我们拭目以待吧。



著名车模森下千里在广告中扮演萨姆斯。



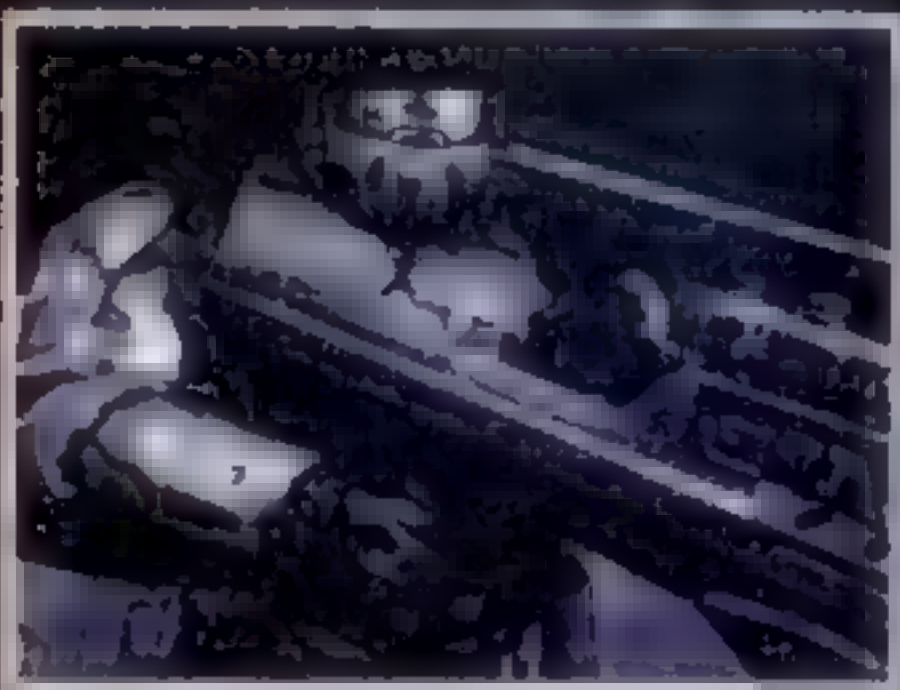
# [光环]

Halo / 游戏类型: 第一人称射击 / 游戏上市年代: 2003 / 游戏厂商:

MICROSOFT GAME STUDIO / 影片状态: 前期准备 / 主演: 未定

## 改编理由:

《光环》堪称一个奇迹,它的成功不仅仅体现在游戏本身,也体现在现代的商业化运作上。《光环》初代被称为家用机平台上自N64的《007黄金眼》之后最为优秀的第一人称射击游戏,甚至成为了次世代FPS游戏的一个标杆。它所确立的很多规则和设置,被广泛运



士官长是最有魅力的游戏角色之一。

用到其后的众多家用机平台FPS游戏上。而《光环2》的惊人销量则更多地表现出了微软公司的市场营销策略。在初代良好口碑的基础上,他们在《光环2》发售之前就开动了最强大的宣传机器,不遗余力地为之造势,掀起了一轮新的狂潮。全系列合计1300万套以上的惊人销量,铸就了《光环》这个为微软公司的XBOX保驾护航的旗舰级产品。

以Windows操作系统起家的微软公

司在数码、传媒等方面的野心人尽皆知。比尔·盖茨从来没有放弃他在电子业界一统天下的努力。研发电视机顶盒、投资新闻传媒事业以及在XBOX游戏平台方面的巨大投入等等都是典型的例子。作为游戏领域最大的成果之一,《光环》的触角不可避免地要向其它领域延伸。相比其他一些由游戏所改编成的电影,《光环》电影版具有更深一层的含义。它绝对不是影片厂商的独立行为。财大气粗的微软也不会特别在意其收益如何,而更多地是将其作为电子数码业整体战略的一个组成部分。《光环》电影版必然会与游戏系列作为一个整体而存在。也许我们从其中能够窥见将来的《光环3》的伏笔。显然,《光环》电影版必将成为最受瞩目的游戏改编作品之一。

## 影片卖点:

毫无疑问,作为一个以星际战争为背景的科幻巨制,《光环》电影版的第一大看点就是特技效果。好莱坞的天才导演和特效制作人员将如何在大银幕上营造瑰丽雄壮的“海市蜃楼”,是所有的玩家、影迷最为关心的问题。当然了,说到特技效果就免不了提到另外一个关键词:成本。没有巨额的投资作为后盾,是拍不出令人震撼的效果来的。不过这一点看起来倒不必担心——微软公司对自己旗下的看家大作自然不会敷衍了事。为了能够拍摄出与游戏质量相符的经典巨片,他们必然会在拍摄过程中严格把关,精益求精。首先,他们请来了著名剧本作家阿历克斯·加兰德(代表作《惊变28天》)为影片撰写了剧本。

而加兰德从中得到的酬金也高达100万美元。其次,微软要求与之合作的电影制作室至少准备7500万美元的预算,其中包括至少1000万美元以上的首期投入资金。而这7500万美元中尚且不包括演员和导演酬金!在这样的条件面前,那些实力稍有不济的电影厂商也只能望而却步了。最后,福克斯影业公司和环球影业公司获得了影片的版权,其中环球影业公司负责拍摄工作,福克斯影业公司负责国际发行。微软还准备好了电影的拍摄大纲,要求制片方严格遵守,确保对剧情的改编不至于影响到游戏的基本世界观。此外,还有消息称好莱坞近年最为炙手可热的导演彼得·杰克逊(代表作《指环王系列》、《金刚》)也受到担任制片人。尽管目前影片还处于前期筹备阶段,上映日期也还遥遥无期,但如此多的重磅消息使得它一直保持着相当高的热度,尤其是在欧美玩家、影迷心目中有着极高的期待度。

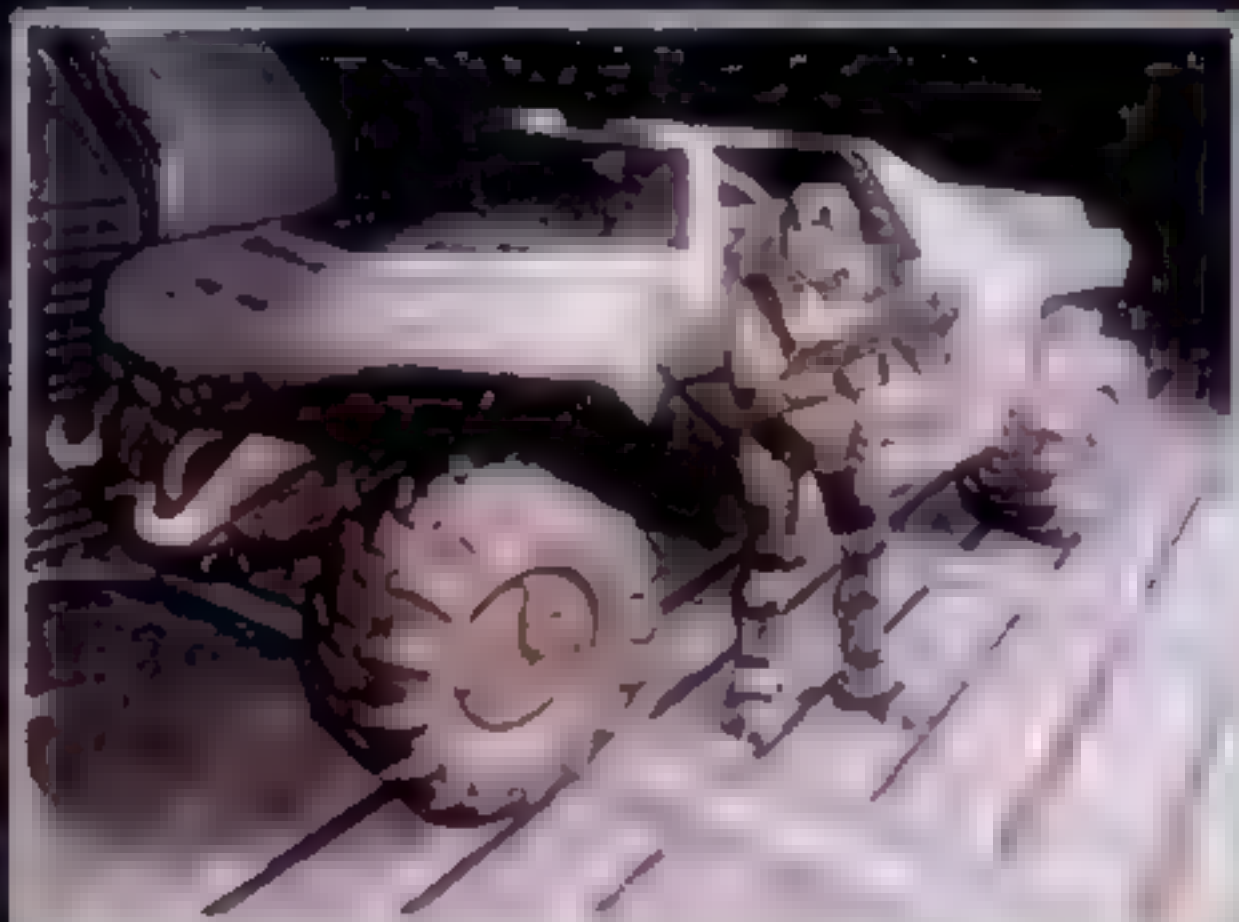
## 可行性分析:

说到《光环》中士官长这个人物,不由得又让人想起前面提到过的《银河战士》中的萨姆斯。这两个角色同样是盔甲不离身,极少展示出自己的真正面目,颇具神秘感。这也必然在选角方面给制片方留下一定的难题。不过士官长毕竟是男性,比起萨姆斯来说选角的难度显然要小一些。在电影界能够胜任这个角色的男性演

员还是不在少数的。只不过不知道制片方会在一个什么样的局面之下让士官长摘下面具呢?(不会玩一手绝的,也跟游戏中一样让他从头到尾不露脸吧?)

接下来还得说一说微软公司在这部影片中所起到的作用。之前“狮子大开口”的预算计划就已经吓跑了不少制片厂。而对影片拍摄的诸多限制也让人隐隐感到一些不安。微软公司牢牢把持着对剧本改编细节的工作。从好的方面来讲是保证影片忠实原作,但也很容易和制片方之间产生矛盾和隐患。作为游戏fans,我们还是期待影片拍摄过程中不要节外生枝吧。

最后要提到的是,光有投资和技术还不足以拍出一部电影佳作。以游戏原作来讲,星际战争的壮阔背景下也体现出了士官长这个孤胆英雄的个人魅力。而《光环》将被拍成一个外在和内涵都十分充实的科幻巨片,还是成为内容空洞、仅仅只是卖弄特技效果的“大片”,让我们拭目以待。



《光环》所表现的星际战争题材很适宜于改编成电影。

# [铁拳]

Tekken / 游戏类型: 格斗 / 游戏上市年代: 1994 / 游戏厂商: NAMCO

影片状态: 前期准备 / 主演: 未定

改编理由:

《铁拳》系列进入玩家们的视野,始于1994年。初代的剧情看起来有些平平无奇,一个神秘的大财团举行了以角逐“史上最强格斗家”为目的的“铁拳格斗大会”,胜利者可以获得惊人的奖金。在各种欲望、信念和其它理由的趋势之下,来自世界各地的格斗高手们汇聚到了大会上。而在“格斗大赛”的幌子之下,其实还隐藏着一个重大的阴谋……这样的开头实在显得有些老套。不过游戏本身的素质则令人赞叹:严谨的系统,流畅爽快的连续技和在当时来讲十分出色的画面效果吸引到了众多玩家的目光。而

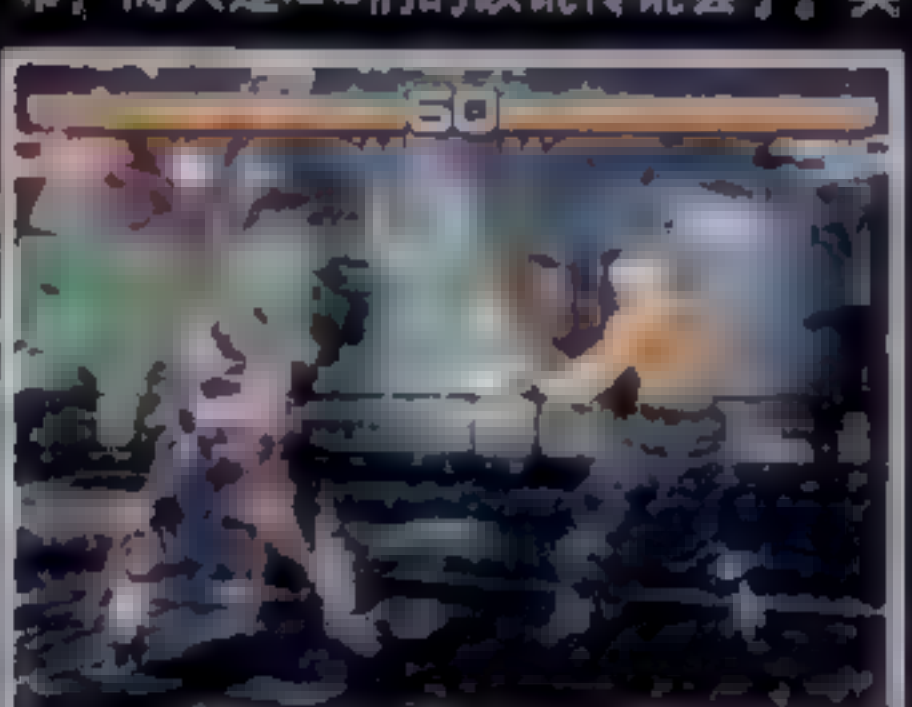
行。在其后也推出了多部续作,整个剧情故事的轮廓逐渐鲜明起来。而在游戏中登场的各个角色的个性也一一展现在玩家面前。尤其是其中几乎具有“不死之身”的三岛家族数代之间的恩怨,更演化成为被玩家们津津乐道的传奇。尽管格斗游戏改编成电影的作品已经不在少数,

不过说起在3D格斗这一部分,《铁拳》要成为领跑者了。

影片卖点:《铁拳》系列与《VR战士》系列并称为3D格斗游戏两大杰作。在全世界范围内有无数的高手,在国内游戏界,《铁拳》也拥有非常广泛的群众基础。当《铁拳》的电影改编版权被Crystal Sky Picture公司购得之

后,在国内的很多游戏论坛乃至一些专业媒体上都出现了与之有关的传闻。例如称《铁拳》电影版的几名主角已经选定,由金城武饰演风间仁,赵薇饰演凌晓雨等等。甚至还有传闻声称《铁拳》电影版的拍摄成本将达到1.5亿

美元。其实对电影业稍有了解的玩家应该能看出这些传闻的不实之处。以2005年上映的科幻大片《世界大战》为例,这部由史蒂芬·斯皮尔伯格导演,汤姆·克鲁斯主演的影片堪称好莱坞顶级巨制,而它的制作成本也只有1.3亿美元而已。相比之下《铁拳》1.5亿美元的成本实在是夸张得有些过分。而所谓的“演员阵容”也并不是官方宣布,而只是fans们的以讹传讹罢了。实



各种流派的高手必然是电影中的重头戏。实际上,目前已经由官方确认参演的演员主要包括英国女星苏茜·艾米(饰演安娜),希娜·古伊洛丽(饰演妮娜)以及日本女星栗山千明(饰演风间准)等等。

尽管上面提到的一些传闻大都不尽不实,不过倒也从侧面证明了影片所受到的关注程度。相信到影片真正上映的时候fans们都会涌向电影院一睹为快吧。

## 可行性分析:

与已经拍成电影的其他一些对战

格斗类游戏如《街头霸王》、《真人快打》等相比,《铁拳》系列游戏的风格要写实得多。各个角色的招式基本上都符合真实世界中的“物理规则”,而非拥有一些“气功波”之类超能力。同时,游戏中的武术流派也非常丰富,而且各自都具有非常鲜明的个性。如何在影片中表现各种流派的格斗技巧,将是影片的一大看点,也是拍摄的难点所在。说句实在话,将这一类格斗题材的影片交给西方导演拍摄,确实很令人放心不下。由于文化背景的差异,他们往往只注重在格斗中“耍酷”,用一些让人眼花缭乱的噱头来吸引观众眼球,而不能很好地拍摄出武术的神髓。

其次,《铁拳》系列的剧情涉及到了几代人的恩怨纠缠。在一个多小时的影片时间内是不可能完全表现出来的。截取游戏中哪一个时间段的剧情,对其作出怎样的改编,这些都是让玩家非常关心的问题。从目前的选角来看,编剧似乎把影片的焦点放在了故事时间线中较早的一段,并且会较为注重妮娜、安娜这一对姐妹之间的故事。而三岛家族的恩怨纠缠这一条贯穿游戏剧情始终的主线不知道在影片中会得到什么程度的表现。笔者不由得猜测,难道影片的剧本实际上是改编自外传作品《铁拳妮娜》不成?如果真的是那样的话,恐怕是很难让游戏的fans们满意的了。



## [合金装备]

Metal Gear Solid / 游戏类型: 动作、谍报 / 游戏上市年代: 1998 / 游戏厂商: KONAMI  
改编理由:

在所有的推荐改编游戏中,大怪执意认为这款当年在PS平台上推出的动作谍报神作最有被改编为电影的潜质。我们从游戏制作人的开发风格、游戏本身的电影式叙述方式与游戏独特的画面渲染方式,都可以找到改编成为电影的众多理由。可以说,这款游戏作品本身便与电影艺术有着不解之缘……本作的制作人小岛秀夫先生本身便是一位狂热的电影爱好者,虽然早期的游戏硬件指标不足以实现视觉系的电影化表现手法,但其仍然活用了平面的画面构成、角色互动性的语言台词表现、阶段性剪辑的过渡进程等表现手法,将这个虚拟冷战期间势力关系错综复杂、人物性格特征鲜明的剧本用电影化的剪辑手法给玩家以全新的体验。而当PS次世代平台正式登场之后,这代表了TVGAME向3D方向进化的革命性主机的出现让小岛先生有了施展其才华的舞台。小岛秀夫先生将



主角的造型也充满了军人独有的气质。

MG深邃的剧情电影化的构思也终于成型。由于PS出色的3D渲染能力(以当时而言)游戏终于可以将电影化的立体场景与细致的角色造型展现在玩家面前。但更重要的是,游戏本身的剧情与镜头表现都明确了游戏电影化的道路。从几方面来说我们都可以体会到“互动电影”这四个字的含义。游戏的剧情背景玩家朋友们都已经相当熟悉了,总体上说,本身属于政府组织的主人公固体蛇SNAKE向



这样的镜头已经充满了影视表现力。兵变组织(液体蛇为首)发起的这场一个人的战争,最大的魅力便在于整体实力上的差距所给玩家本身带来的成就落差。那种隐蔽作战的感觉虽然在以往的电影艺术中有所接触(类似《这个杀手不太冷》等),但将这样庞大的虚拟世界观浇筑其上,并实现了玩家剧情投入的游戏却仍然让这款游戏成为了游戏互动电影化的代名词。我们可以回顾一下游戏刚刚开始时,SNAKE潜入基地的情景,实际上这个场面便是小岛先生参考电影“THE SAINT”中的剧情中的一幕进行的对比制作。当时,作品利用了很多的篇幅进行潜入的画面铺设,当SNAKE最终将潜水服与口罩摘除后,长镜头的推展将整个基地重兵把守的紧迫形势与己方独自一人的视觉对比与形势

的紧迫感完美体现。这堪称经典的游戏表现都是源自电影化表现手法的惊人力度。从游戏的开端至结局的过程中,无数个经典的镜头让我们难忘。无论是解救人质事件,灰狐的登场与最终他的牺牲,以及在将这款游戏点缀出一丝柔情的梅丽尔,甚至是最后击杀PEX,并与液体蛇的ONE ON ONE对抗……整个影子摩西岛事件是被一个又一个经典的镜头表现所衔接起来。如果这部伟大的游戏作品被制作成游戏,这些片段都会成为电影中重现的经典。最令人感动的是,在NGC平台上以Metal Gear Solid为原型重新打造的重制版Metal Gear季蛇在画面布局、渲染效果与镜头把握上更上一层楼,更为电影的改编制作提供了更为丰富的范本。这个重新制作的升华作品在剧情的衔接与谜题揭露方面也同样进行了大篇幅的补足。在软件和硬件方面都进行完善的“季蛇”。由于小岛先生重新搭建起的电影氛围,电影的改编也会比其他游戏做起来更为轻松,我们甚至可以说,剧本早已形成……只待导演开拍了。

### 影片卖点:

虽然在电影作品中我们可以找到众多突出个人英雄主义的战争题材作品,看似有雷同之嫌,但实际上MGS的剧情背景非常深厚,除了体现出SNAKE的个人隐蔽作战的风采之外,更突出了多势力的强权纠葛,背后的黑幕与战争的残酷。作为一个总体上会成为动作类电影的作品来说,电影中将会出现的超现实主义兵变会引起观众的极大兴趣,隐蔽作战令人窒息紧张感也会成为电影成功的重大因素。原作中难得出现的爱情会成为整个剧本中的一丝红线,在被动的

战争背景下出现的爱情怎能不将观众打动……总体上说,MGS如果被改编成电影,卖点还是相当众多的。

### 可行性分析:

经过前面的分析,本作的可行性自然是满分。但有一点笔者需要说明,游戏本身的剧本深度已经很高,身为游戏监督的小岛秀夫先生也的确将电影化的表现手法与游戏的整体架构相融合,但电影导演一职小岛先生却绝难胜任……作为一个电影爱好者来说,小岛的影片知识可谓超级,但对于剧本把握与演员搭配,甚至电影画面还原方面,小岛先生只适合作为顾问式的角色来进行辅助。真正职业导演的能力,是外行人难于估计的。所以,这样优秀的游戏剧本,还需要颇具改编能力与剧本控制能力的电影导演来担当。说到这里我们这些旁观者倒大可不必操心,KONAMI本身的严



超现实主义风格的敌方角色也为特色。

谨细致的商业风格决定了其前期准备周详,一旦改编则必为精品商业素质。在各方面的细节上都应该能做出令人满意的选择。最近笔者还和很多朋友讨论起SNAKE的演员选角问题,不苟言笑且军人气质十足的演员着实不多,这也是不大不小的一个改编难点吧。

## [战神]

God of War / 游戏上市年代: 2005 / 游戏类型: 动作冒险 / 游戏厂商: SCEB  
改编理由:

去年这款震惊四座的动作游戏已经让众多动作游戏爱好者奉为经典。游戏本身几乎完美的动作操作感已经无须再行吹捧,这款典型的美版动作游戏之所以能够入榜,原因在于游戏本身充满暴力色彩的动作成分与改编于神话背景的跌宕剧情。游戏本身的剧情由于改编于希腊神话,所以厚重的剧本深度已经给电影改编打下了良好的基础。原作剧情中,玩家扮演的斯巴达战士KRATOS有着超乎常人的身手,并获得了战神ARES的赏识,得而从逆境中获得了反败为胜的力量。他为了追求极限的力量在战神ARES的亲指点下,操控着神剑“混沌之刃”与“月神之刃”成为了世人闻名丧胆的嗜杀者。但没有想到的是,由于战神ARES发动了与奥林匹斯众神为敌的霸权之战,KRATOS与黑暗大军一同展开了无尽的杀戮,血洗了雅典城。在进行如此令人发指且灭绝人性的杀戮行径后,KRATOS的良知开始觉醒。为了赎罪,他接受了象征着智慧与战争的女神雅典娜的命令,投身投入反抗暴虐的ARES战斗中,最终他终于击败了曾经有



思于己的ARES,并想自行了断自己充满矛盾与罪恶的一生……令人没有想到的是,自决之后的他居然升上神厅,取代了ARES成为了新的战神。除此之外,游戏本身丝毫不加掩饰的杀戮片段虽然充满了暴力倾向,但在限制级别的前提下能够带给观众最大的视觉刺激,面对几倍于己身型的敌人所展开的殊死搏斗毕竟在其他影视作品中所罕见的,在这点上“战神”有着得天独厚的优势。如此

### 影片卖点:

说实话,这样以希腊神话为背景的电影并不缺乏。如同“特洛伊”这样的大制作影片已经体现出了众神之战的

风采。但也不是说“战神”如若改编成为电影就没有出新之处,首先区别于大场面的众神之战,而集中表现了KRATOS独自的个人英雄风采,浪子回头的真挚情感以及敢于斗神的超凡勇气。这样的剧情又改编于神话故事而有着独特的气质魅力,相信集中了动作视觉表现,跌宕的剧情发展的“战神”改编影视剧能够获得不俗的票房成绩啦!

### 可行性分析:

原作有着浓厚的欧美风格,且动作、神话、复仇等引人注目的要素为一身,自然改编可行性满分。但战神如果被改编成电影的话会有一个很关键的问题,便是成本必然不低。玩过原作的玩家一定知道,包括黑暗军团中的敌人虚拟造型与游戏中众多广阔的神话场景都需要大量的虚拟美术搭建,虽然作品对于主人公的深度演绎要求不高,但如此高的成本能否真正获得市场的成功,对于发行公司来说还真是一个赌局。除了影片成本必然高昂之外,游戏本身充满暴力

的视觉表现也制约了电影改编之后的票房对应群。在原作中,从剧情刚开始KRATOS曾经在人间参与的恶战,到获得ARES赐予的力量所进行的惨无人道的雅典城杀戮,乃至到浪子回头之后所面对场场战斗都充满了血腥。这样的毫不加任何掩饰的流血与暴力画面虽然可以在游戏中起到刺激玩家的作用。但如果进行电影改编之后这样残酷的杀戮如何能够逃得过监察部门的审查。与游戏相同标榜上“18禁”的标签是免不了的了。如果在电影中强加上这样的观赏限制,会极端影响整体票房的成绩。作为改编方来说,盈利总是第一位的,这劣势会很影响投资方的热情。



“战神”充满影视表现力的动作画面令人难忘。



## [骑龙者2]

Drag on Dragon2 / 游戏上市年代: 2005  
游戏类型: 动作、角色扮演 / 游戏厂商: SQUARE-ENIX

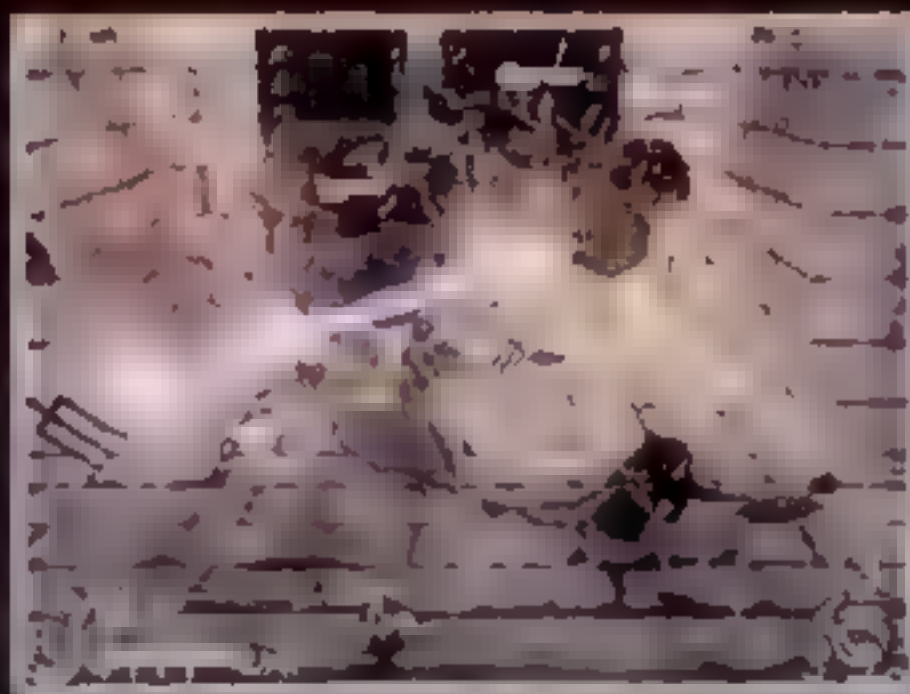
### 改编理由:

2003年《骑龙者》的诞生在当时, 让玩家接触到了充满剧情色彩与RPG情节推进感的新动作游戏。当时这款游戏出现让玩家知道了原来动作为主体的游戏也可以被制作的如此浪漫而多情。那动作成分仿佛是依附在感人肺腑的剧情之下, 完全为了承接剧情而存在。而在两年之后, 以续作面貌出现的《骑龙者2》却在原作的基础上更加突出了人性与爱情相交织的主题。超幻想风格与写实的人物塑造充满了化学效应。剧情中性格各异的角色与恢弘的剧情



地面的战斗展露中世纪骑士风格

铺设让我们感受到了S·E强大的剧本把握能力。而如此出彩的剧本加上中世纪骑士风格与奇幻世界观的融合, 与商业电影艺术的表现手法同出一辙。在这里希望改编其剧本为影视艺术, 自然是很有说服力了。作品本身以北欧凯尔特神话设定为基础, 剧情讲述了前作红龙安杰尔牺牲自己解除了世界崩塌的危机后, 英雄威尔德雷为了巩固红龙封印, 制造了6个封印之钥, 并成立了封印骑士团来守卫。主人公诺威便是封印骑士团的一员, 生性善良且颇有正义感。由于自幼被龙族蕾格纳收养, 而被外人称为“龙之子”, 的他虽然精通龙族语言, 但却遭到了骑士团其他成员的排斥与妒嫉。这所谓的封印骑士团虽然担起了保卫世界的责任, 却也因为地位高贵而给民众带来了众多压榨与剥削。女主角玛娜居然是曾经率领“天使教会”造成世界崩塌的罪魁祸首。为了赎罪她开始拯救那些受到封印骑士团压迫的民众, 并被平民们冠以“解放者”的称谓。就是这两个所谓的异等人, 展开了一段身处战乱之中却凌驾于宗教矛盾之上的爱情。以个人牺牲为解除封印的神器力量, 龙族空中作战的广阔与性格各异, 能力各异的登场角色所组成的乱世史诗交织着爱情这条主线, 感性之处更突出了情节的张力。作为电影的改编来说, 本身充满奇幻色彩



对于特殊能力的表现是作品的卖点之一。原作便具有相当多的商业要素, 其中惊心动魄的奇幻战争场景与各势力交织的巨大场面, 配合男女主人公真挚感人的爱情, 看点众多。虽然奇幻风格的影视作品已经很多, 但如此具有凄厉色彩与细腻人性的作品笔者还未得见。一旦推出定会受到关注。

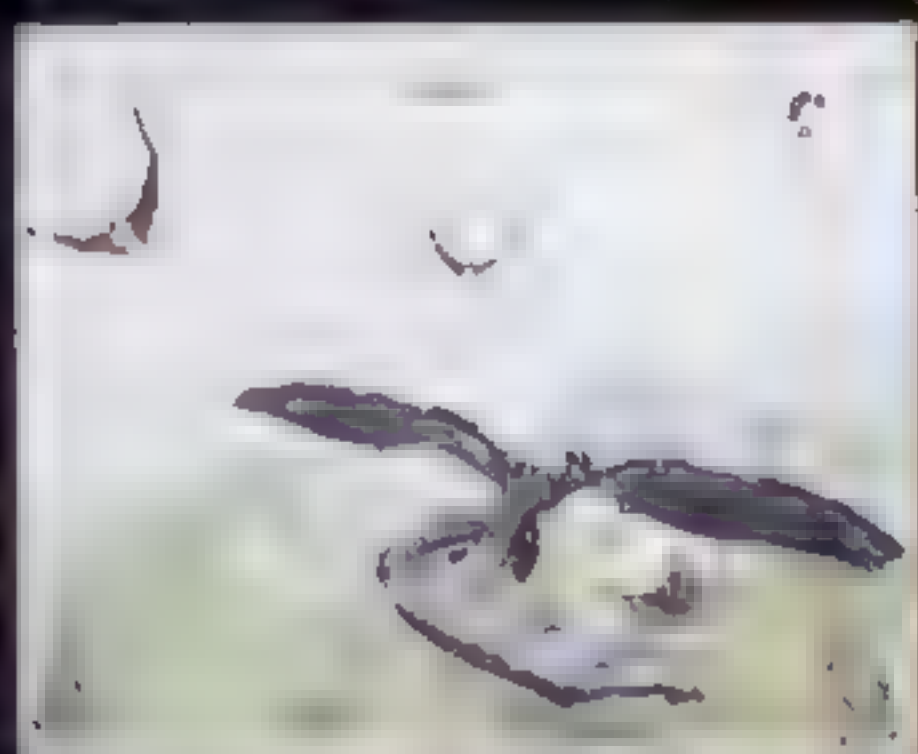
### 影片卖点:

奇幻风格的作品与细腻的人性刻画, 巨大的战争场景相结合, 这样的作品集商业性与艺术价值于一身, 看点真是太过繁多了。我们粗粗算一下, 原作中出现的能力各异的契约角色, 巨龙在空中进行战斗的视觉冲击, 多势力的权利斗争与浪漫的爱情故事, 这些都是作品中独有的亮点。虽然作品可圈可点之处众多, 但也相对容易将主线淡化, 过于繁多的要点很容易让影片中的导向顾此失彼。这只能依靠导演与编剧的惊人

功力, 才能够避免这样的改编错误。尽量不让观众出现感官疲劳。总之, 剧本本身是非常紧凑的, 改编之后如何, 还要看众多要点之间的协调了。

### 可行性分析:

本身S·E便是充满了浪漫主义与影视艺术气息的公司。(这里主要说S) 回顾S氏的后期作品我们都可以或多或少的感受到游戏影视化的表现手法。而FF最终被改编成为电影却成为了S氏最大的败笔。当时的准备不足, 过与仓促导致了之后的会社合并以及资金重组。本作虽然具有浓厚的影视气息, 但本社改编的可能性却由于之前的失败而微乎其微。更何况本作虽然剧本出新且情节感人, 但知名度毕竟远远不及其最终幻想。想想最终幻想电影版都惨遭滑铁卢, 本作的影视化我们只能寄托于希望了。



空中的龙战更是魄力十足

## [旺达与巨像]

Shadow of Colossus / 游戏上市日期: 2005 / 游戏类型: 动作冒险 / 游戏厂商: SCEI

### 改编理由:

这款在去年发行后感动了无数玩家的经典作品, 出自SCEI天才制作人上田文人先生之手。之所以称本作有着改编成为电影的潜质, 首先在于游戏的主题为经典的爱情悲剧故事。在电影的众多表现形式中, 爱情悲剧题材的表现力度是惊人的。无论是早年的LOVESTORY

或是离今天不远的TITANIC, 都印证了爱情与悲剧的结合是千古不变的经典。其次, 游戏全程的艺术性剧情叙述与全篇电影化视觉表现的精妙手法, 为游戏本身的电影改编做好了物质基础。上田文人先生本身便是一位充满浪漫主义气息的艺术家。早年的艺术学院的进修让其对传统美术有着深刻的见解。正因为如此, 游戏中整体的画面风格突出了写实的场景与凄厉暗淡的渲染配色。这个有着明确上田风格的渲染让游戏的整体画面构图的电影感十足。更加贴近了游戏悲剧的主题。如果本作进行电影改编, 那么在游戏中已经确立的美术风格会同样为电影的视觉表现树立方向。

本作的剧情中所阐述的这个爱情悲剧故事在笔者看来更视为原作中的魂魄。所表现出的真爱感染力十足。超现实的幻想风格又更为脱俗。主人公旺达所爱的人因为祭祀而失去灵魂。为了将她重生, 主人公旺达甚至偷取了部落中的神兵上古之剑。驾驶马艾苟去神殿寻找神之灵魂。当旺达终于找到其所在的神殿并说出希望复生心上人的要求时, 多尔明提出了让旺达击败在诅咒之地的16个巨像, 并告之就算其成功下场也会非常凄惨。但旺达依然坚持了自己的信念。一次次的磨难征程之后, 旺达终于达成了这不可能完成的任务。但却在回到神殿之时被遭到神殿的

部落兵士所杀……多尔明却吸收了已经集中在旺达身上的黑暗灵魂。其本为邪神。当年被击败后封印在十六个石像中的灵魂而今终得一统, 完成了他筹划周密的计划。此时长老将珍贵的上古之剑



整体画面渲染中总是有那浓浓的忧伤。投入池中形成了封印之池。多尔明被重新封印。而到最后, 被洗清黑暗灵魂的旺达转生成了婴儿。旺达的爱人不知是多尔明最后许诺了诺言还是封印时巨大的能量场所制。得以复生。剧情中无论是找寻巨像的辛苦历程或是找到击败方法的进程都设计精巧。而剧情也在一次次挑战中被串联起来。可谓一气呵成。《旺达与巨像》是又一款典型的互动式电影游戏。如若被改编成影视题材作品, 对于玩家来说是众望所归。

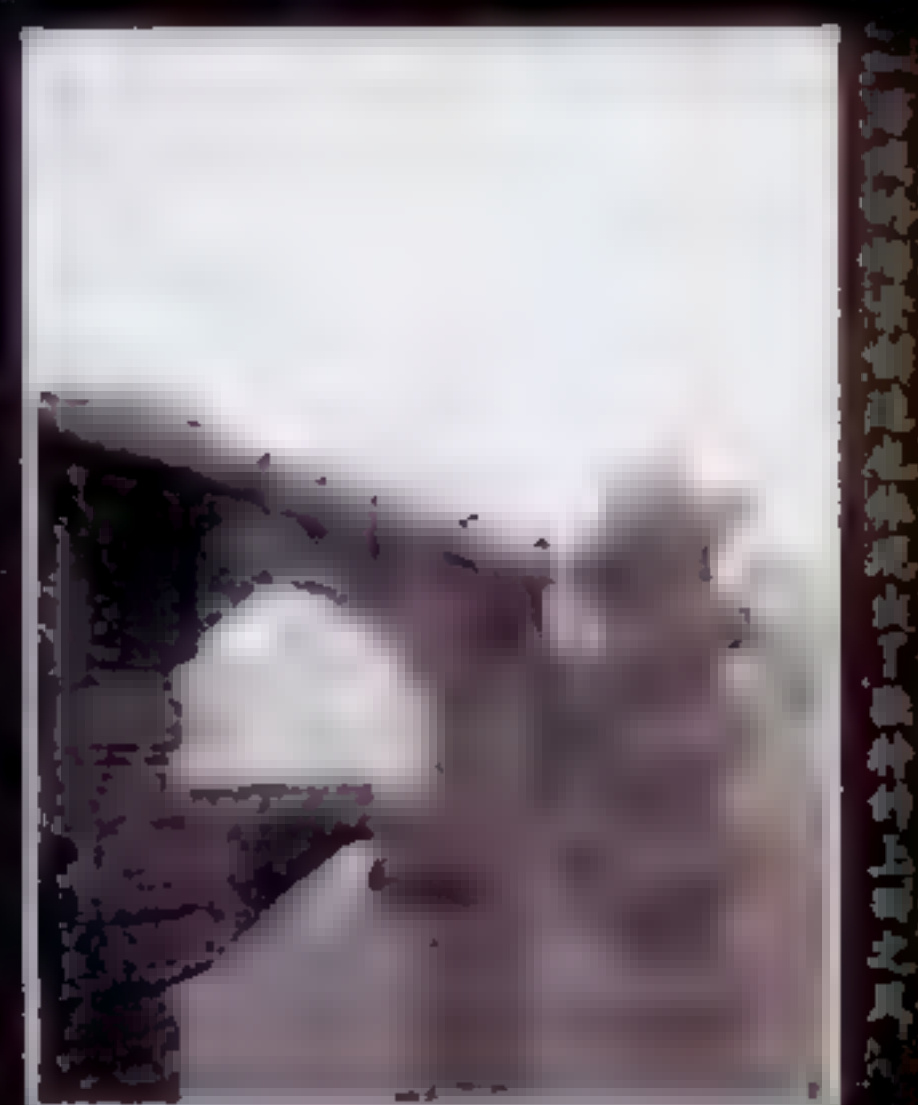
### 影片卖点:

如此具有悲情色彩的故事, 便是最大的卖点。可以想像, 如果被改编成为电影的《旺达与巨像》将烘托出怎样的视觉逆差。如此具有震撼力的画面也会为以无言情节为特色的这个剧作增色不少。原作中, 正由于无言的特殊表现手法更体现出了感情的真挚。游戏中曼妙的苏格兰风格的主题乐令人回味无穷。而这种神设计放到电影表现中则算是一次表现手法的突破。我相信, 虽然语言有

限, 但《旺达与巨像》本身剧本的深度加上视觉、音乐的混合表现, 仍然能创造出惊人的凝聚力与表现力度。观众定会被其深深感动的……

### 可行性分析:

原作本身便是一个优秀的可视性剧本, 但语言如此之少, 一定会成为改编为影视作品的最大障碍。这对于导演本身的控制能力是一次巨大的考验。一不小心就可能破坏作品的完整性。令观众感觉拖沓烦闷。而原作中过多的石像挑战也会成为电影作品长度与剪辑的难题。适当的减少石像的数量, 突出石像的特征与场景气势的不同, 为整个剧组提出了更高的要求。更加艰难的是, 本作中除了在剧情最后关头出现的族长与兵士们便没有什么配角。单纯一个主人公, 爱马与巨像的故事能否在改编之后呈现出如同游戏一般的吸引力就很难说了。总体上讲, 旺达与巨像绝对是一个难得的改编题材, 但能够把握好的制作人却凤毛麟角。我们可以静观那位大师敢于去挑战这座高峰。





# [恶魔猎人]

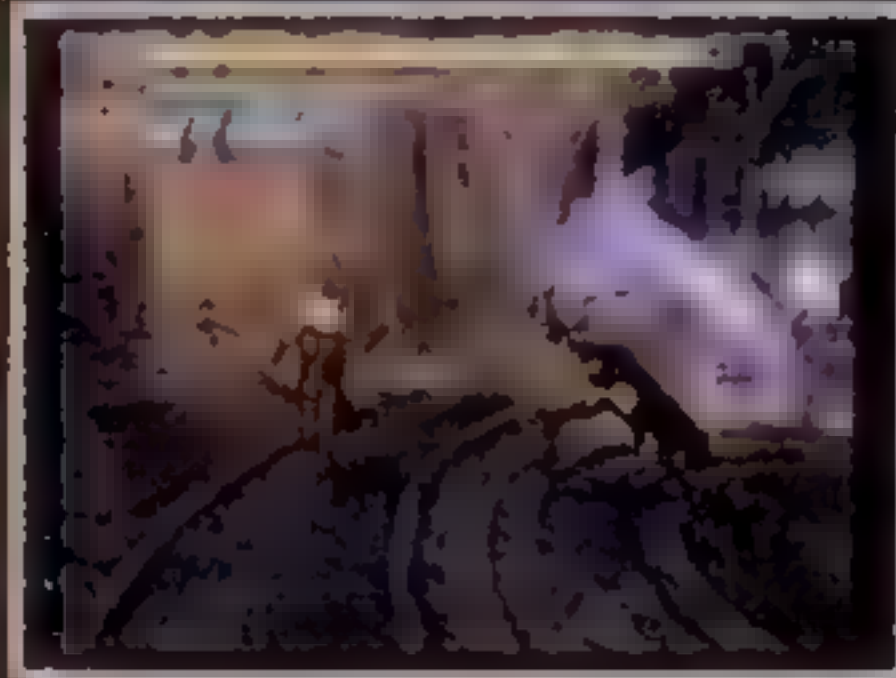
Devil May Cry / 游戏上市日期: 2001 /

游戏类型: 动作冒险 / 游戏厂商:

CAPCOM

改编理由:

《恶魔猎人》系列能够获得成功绝非偶然。在笔者看来,这部作品融合了如此之多的商业要素,并兼具技巧的将其融合为一身。首先游戏世界观背景的设置就极为出彩,类似吸血鬼题材的魔族血脉,现代的世界场景造型与中世纪城堡的神秘气氛形成了明显的反差。剧情本是围绕名为“Devil May Cry”的小酒吧开始,我们的主人公但丁身为传说中的魔剑士—斯巴达之子,拥有魔族与人族的双重身份,经常在此地接受一些除魔的委托。而某日突然出现的神秘女子草希向其讲述了一个令人惊悚的事——魔界之王默德斯经过了漫长的准备,打算一洗两百万年前在人间被击退的耻辱,即将开启通往人间的魔界之门,意图将魔族重返人间,并完成自己两界制霸的野望。身为魔族的但丁自然承担



对于武器的特别表现使战斗

起拯救人间的责任,接受了同行的委托之后,与草希一同前往魔界之王的藏身之处—冥界岛。历经万难之后,但丁与草希终将魔王的计划粉碎,并将其重新送回了魔界,世界重回和平。游戏中冷酷英俊且半人半魔的主人公但丁充满了偶像气质,游戏在战斗过程中除了完全追求美型的动作造型之外,还将中古冷兵器战斗方式与现代枪械射击相融合,创立出了其他作品所难以企及的操作爽快感。而原本类似于吸血鬼猎人题材的作



古堡暗夜的色彩与情节相和

品却在游戏中因为神秘浪漫的女主人公草希的出现而淡显柔情。而制作小组甚至觉得这样还不够,又在对魔王之战的固定情节中添加进入同有魔族之血的黑骑士之谜,这最后被我们证实为但丁亲生哥哥维吉尔的出现让整个剧本中又体现出了兄弟情仇。游戏中冥界岛内的场景设计极有古堡之风,玩家在进行不断的挑战与解密中如同在欣赏一出奇幻动作电影一般,设计独特的魔物与凄惨古朴的古堡气氛相结合,颇有神秘恐怖的影视气氛。当但丁施展其炫目的战斗技巧与表现出变为魔族的恐怖毁灭力时,整个作品又呈现出类似传统吸血鬼猎人

般的华丽动作表现。最终一同出生入死之后衍生出的爱情真挚感人。但丁轻轻拂去草希泪水而说出的“devil never cry”更充满了戏剧表现力,可谓难得的经典台词。本作众多的商业要素配合独特的剧情感染力,定是改编成为商业电影的难得范本。

影片卖点:

本为“半魔族”设定,作品实际上参考了同样为半血统设定的

“吸血鬼猎人”题材。这样的题材在电影作品中已经相当泛滥,但却不是本作改编成为电影后会成为俗气的跟风之作。在“恶魔猎人”中如此帅气的角色造型,中古与现代相结合的奇幻世界观与创新的战斗方式组合都会成为吸引观众的闪亮卖点。

作品中所出现的场景与已经在游戏中铺设好的机关与解谜设定也会成为传统“吸血鬼猎人”题材电影中所没有的噱头。在这些前提下,改编之后成为卖座的商业电影怕不

是什么难事。

可行性分析:

作为CAPCOM的看家作品之一,《恶魔猎人》在良好的商业收益下也已成为系列作品。虽然几作的剧情远没有首作充满爆炸性,但“但丁”的偶像气质已经越来越深入人心(当然,女主人公与但丁的哥哥维吉尔的造型都达到了虚拟偶像的级别)。我们暂且不说作品本身的剧情铺垫与商业要素之优秀,单说将这个形象偶像化的影视号召力便值得进行改编。这可不是空穴来风。本作的电影化消息已经有所耳闻,虽然不是官方透露,但但丁出现在银幕上的日期应当是近在眼前了。

要说《恶魔猎人》改编方向唯一的不利因素便是剧情本身太接近的传统“吸血鬼猎人”复仇的老套结构。所以作品如果要进行系统的改编,便要着重于美型的外表与帅气的动作造型,尽量地避免与传统同类型电影的特点相雷同。借助偶像气质发展应当是必须的。

# [半条命]

Half Life / 游戏上市日期: 1998 / 游戏

类型: 第一人称射击 / 游戏厂商:

VALVE

改编理由:

众所周知,《毁灭战士》已经被推到银幕之上。IDSOFT所制作的《毁灭战士》拥有极高的人气,被改编成为



实力对比是殊途不得不进行的一场战斗。影视作品也是理所应当的事情。但笔者必须要说的是,FPS游戏中还有一个抗鼎级作品在剧情方面更为引人入胜,更适合改编成为影视作品,那便是大名鼎鼎的《半条命》。以这款作品的剧情铺垫来看,如果制作成科幻动作电影,素质定是凌驾在《毁灭战士》之上的(由于剧本的相对空洞,《毁灭战士》的改

编电影确实素质平庸)。而作为一款FPS游戏来说,《半条命》与其他知名科幻FPS游戏所不同,游戏的射击精度与武器设计,以及多形态的外星生物都是为了剧情铺垫而设。真正了解《半条命》系列的玩家也深知游戏的最吸引人的地方在于剧情模式,可见作品情节的感染力之深。作为FPS游戏来说,本身主视角的推进感觉如同《异形》中开创的推进镜头一般,会带给观众一种独特的紧张感。剧情围绕着黑山研究所所创造的毁灭成就而来,系列中介绍了黑山研究所实现了所谓的“心灵传输”技术,这个作为科学物理角度上来说的伟大成就却没有用到应该用的地方。由于时空裂缝的展开,造成了令一个有生空间XEN与地球的层叠共震。大量生物通过这个时空裂缝到达了地球。

可笑的是,政府竟然出面准备将全部科学家及当地有生力量清除,我们的主人公科学家Freeman幸运地得到了一种高科技防护服HEV,从而同时面对地球方特种部队的追杀与外星生物封锁,拯救地球的双重责任。在经过苦战之后,Freeman到达了外星人的巢穴XEN,最终实现了封锁,并拯救了地球。这样的作品如果改编成为电影不但包括了高

科技的武器,激烈的战斗,并能将外星星球的全貌在主人公通过裂缝之后给观众以强烈的新鲜感与视觉反差。而作品中地球政府的丑恶嘴脸与英雄孤胆的行为又阐述了深刻的人性层面,并突出了观众们都非常感动的个人英雄主义。可以说,半条命被改编成为电影,内容与视觉效果都会有双重保证。

影片卖点:

这样的作品如果改编成为电影貌似会成为《异形》类的科幻恐怖作品。但实际上,作品本身由于主人公科学家的身份,在原作中更突出了其睿智的头脑与临阵不乱的智慧魅力。如改编成为影视题材,除了动人心魄的打斗,科幻场景与敌方特别的造型之外,定会出现多处精彩的解谜与世界观深度的铺垫。这些情节都会成为观众拍手叫好的闪光点。在科幻影视作品中,最容易出现缺点便是背景力度不足,整个情节铺垫过于单薄,造成之后只着重表现炫目的科技与外星效果,忘记了作品本身的情节力度才是影片吸引人的保障。在这方面,《半条命》的剧本便有着其他科幻影视作品所羡慕的情节背景。正因为如此,观众才会更全身心的投入到FREEMAN自救与救世并行的伟大行动中,并会被最后万般来之不易的完美结局而感动。

可行性分析:

虽然是一款相对比较久远作品,但游戏的续作已经于去年11月登场亮相。虽

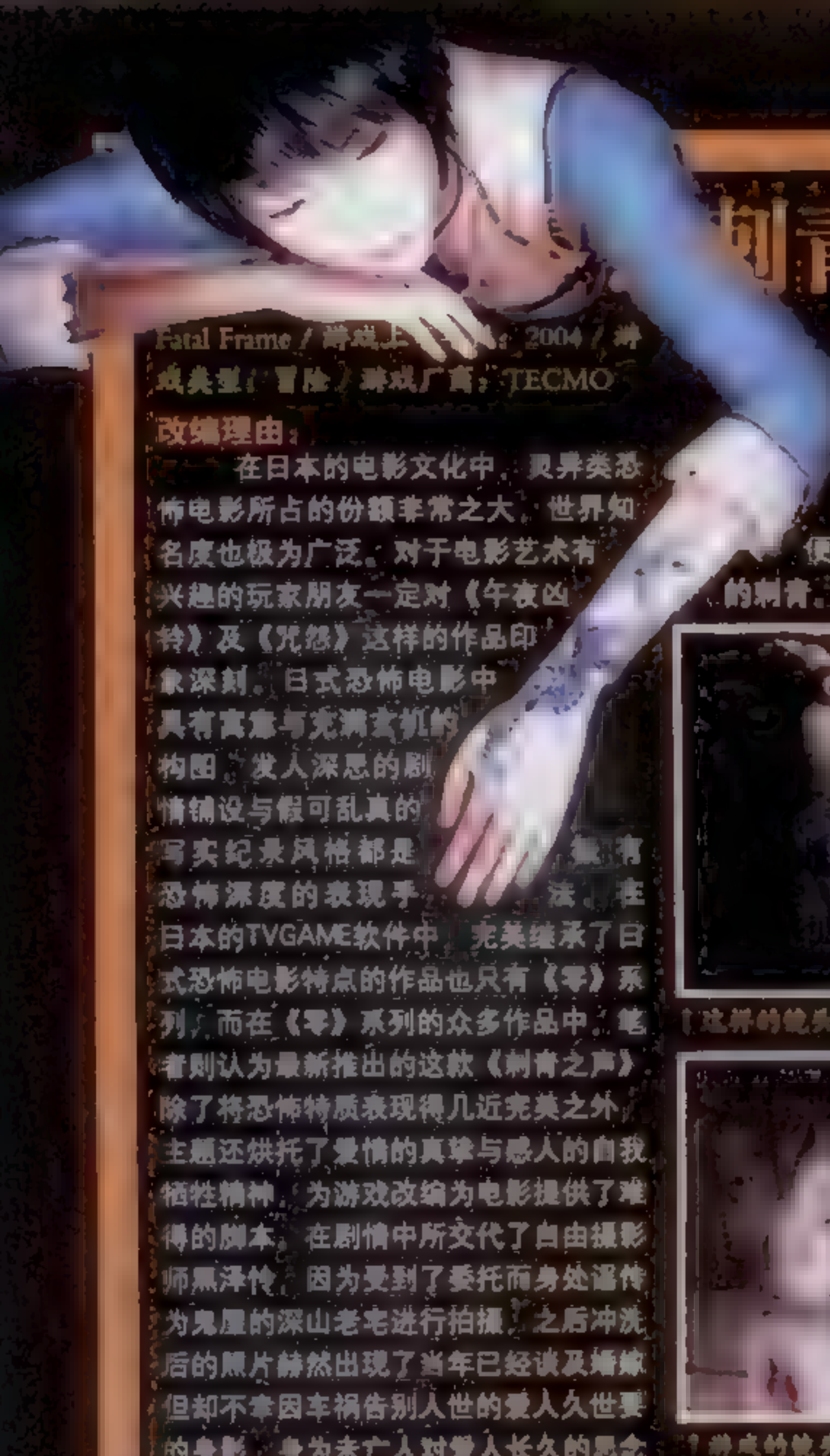


在二代中,画面表现已经接近影视画面。虽然续作的剧情比起本作来说逊色不少,但仍然引起了FPS界的巨大关注。如果这个系列能够成为影视题材育珠的题材,那么以首作改编的第一部定会引发轰动的。这样优秀的剧本,已经可以脱离游戏范畴成为科幻类作品的巅峰了。笔者所知道《光环》的电影改编计划已经开始实施,而同为知名度平级的FPS大作,怕也只有本作与《虚幻》未染指影坛。所以说,本作(或系列)被改编成为电影的可能性还是很大的。



二代画面中能够看出镜头晃动的倾向





## 刺青之声

Fatal Frame / 游戏上市年代: 2004 / 游戏类型: 冒险 / 游戏厂商: TECMO

### 改编理由:

在日本的电影文化中, 灵异类恐怖电影所占的份额非常之大, 世界知名度也极为广泛。对于电影艺术有兴趣的玩家朋友一定对《午夜凶铃》及《咒怨》这样的作品印象深刻。日式恐怖电影中具有寓意与充满玄机的构图、发人深思的剧情铺设与假乱真的写实纪录风格都是其恐怖深度的表现手法。在日本的TVGAME软件中, 完美继承了日式恐怖电影特点的作品也只有《零》系列, 而在《零》系列的众多作品中, 笔者则认为最新推出的这款《刺青之声》除了将恐怖特质表现得几近完美之外, 主题还烘托了爱情的真挚与感人的自我牺牲精神, 为游戏改编为电影提供了难得的脚本。在剧情中所交代了自由摄影师黑泽怜, 因为受到了委托而身处诡传为鬼屋的深山老宅进行拍摄, 之后冲洗后的照片赫然出现了当年已经谈及婚嫁但却不幸因车祸告别人世的爱人久世要的身影。身为未亡人对爱人长久的思念

导致了之后的魂念长久的陷入到这古宅灵地而难以自拔。而因为对死者太过强烈的思念令其在灵地所处时间越长, 身上便越是遍布了代表灵之侵蚀的刺青。如果再这样下去, 便会脱



这样的镜头完全符合了日式恐怖片。



游戏的镜头语言非常丰富。

离生界而永远堕入死地再不复生……令人感动的是, 只要能再与爱人在一起, 她竟然宁愿如此。在剧情的最后作为亡者出现的久世要终于见到了怜, 他将怜身上所有的刺青吸附到了自己身上, 并希望她好好的活下去。

原本老套的灵异情节被这充满牺牲精神的爱情点缀的格外感人。整体画面除了恐怖的灵异场景之外竟然体现出了那种淡淡的忧伤, 每一次意识深陷灵地后, 玩家都能感受到身处现实生活中的主人公对爱人无限的思念与毫无生气且压抑无助的伤感。这种抛离在恐怖题材之外的感人之处, 怕是其他同类型电影都无法企及的。本作如果改编成为电影的话, 对于演员本身内在气质的流苏要求会非常高, 但一旦把握成型, 能够将原作中现世与灵地的穿插, 受尽磨难但仍求相见的挚念表现出来, 则一定是一部精彩绝伦的日式恐怖电影。

### 影片卖点:

这样的灵异悲剧, 本身便是非常吸引人的题材。对于恐怖电影的爱好者来说, 交杂着这样真切情感的恐怖电影实在稀少。如果本作被成功的改编成为电影作品, 将同时具有视觉系恐怖的要素与日本爱情主题电影独有的细腻。这样的作品一定会吸引众多观众的支持。要知道, 连《咒怨》这样的视觉系作品都达成了票房的大成功, 所以本作如果

改编成为电影基本上没有什么票房障碍。我们可以大胆预测其被成功改编之后不但会在写实灵异方面制作完善, 更会将原作中那种刻骨铭心的爱情主题表现的更为深刻, 为日式传统恐怖片增添了剧本多层次的表力度。观众们观看后会发出不但紧张, 但更为感动的呼声……这就是本作的剧情魅力所在了。

### 可行性分析:

日本对于同类型影视作品的偏爱决定了本系列被改编的可能性极大。但由于《零》系列本身世界观描造的细致与庞大让笔者很难推断如若被改编, 制作方会先从哪作开始选择。但无论如何, 这作结合了众多商业要素于一身的恐怖经典游戏本身具有的影视表现力与情节表现力是众所周知的。客观的说, 如果系列作品真的开始了影视改编, 那么本作应当是优先考虑的成熟作品。



这样的影视构图居然出现在游戏中。

## [马克斯·佩恩]

Max Payne / 游戏上市年代: 2001 / 游戏类型: 第三人称视角射击 / 制作商: Remedy Entertainment

### 改编理由:

说实话, 欧美暴力动作电影已经足够泛滥了。打着黑帮与警方对峙招牌的电影对于热爱电影的玩家来说似乎都有些审美疲劳, 可见如此的经典已经跨越年代界限, 太过老旧了。但如果一个



这样的镜头与“英雄本色”无异。

故事同时包含了复仇、暴力、黑白两道的纠葛并极为热血的刻画出了一个孤胆英雄的无畏与豪迈。这样集中了众多老式经典要素于一身的作品还是很有观赏性的。而著名的第三人称视角射击《马克斯·佩恩》便是这样具有这样综合性剧情要素的作品。这款在当年实现了镜头式剧情表现与第三人称视角射击融合, 且操作感极端优秀的暴力作品有着厚实深邃的剧情。马克斯·佩恩是一名缉毒特工, 常年与毒品势力相接触本身便是极端危险的工作。但由于其敏锐的洞察力与出色的身手, 一直隐藏着身份为政府搜

集一个又一个宝贵的破案资料。游戏是从马克斯·佩恩发现了一种名为VALKYR的特别毒品开始的。这款新型毒品不但能够更轻易的令人上瘾, 且上销售价格极为廉价。这样容易泛滥的毒品则一定是背后的巨头准备垄断毒品市场所进行的大手笔。正当马克斯·佩恩慢慢的找寻到毒品的源头时, 政府中他的上司突然惨遭杀害, 而由于暴露现场的资料陷害, 马克斯·佩恩居然成为了最大的犯罪嫌疑犯。这时, 真正幕后的杀手与毒品源头纽约黑手党又将马克斯·佩恩的太太残忍杀害, 并正式开始了对其的追杀。已经一无所有并毫无退路的佩恩展开了自己一个人的复仇计划。经过线索的捕捉与孤身隐蔽作战的智慧, 最终其一人杀入纽约黑手党的总部完成了自己的复仇意愿。而最终等待他的不知道是怎样的结局。令人感到激动的是, 这款剧情极为热血的作品在游戏内在表现方面除了血腥的枪战场面之外, 还创立了如同吴氏动作片中慢动作镜头一般的慢速锁定系统。这个系统可以实现枪战场面主人公以一敌多时的画面拖慢, 形成了特别的暴力美感。制作人力求在游戏的战斗画面中实现影视化的镜头表现效果。其实对于作品本身的画面制作来说, 我们可以从游戏多个静态画面与第三人称视点下进行剧情过程交待的特殊构图中感受到开发小组力求进行影视化表现的影子。特别是静态画面中马克斯·佩恩的面部造型如此写实, 让人不免怀疑其有真人模特的可能。而一个在剧情表现

动作要素, 画面渲染等多方面都充满了影视情结的游戏, 难道不应该改编成影视剧吗?

### 影片卖点:

暴力枪战作品的确有些过时了。



游戏中的写实风格与哑电影风格并重。

可本作中暴力与械斗不过是突出跌宕起伏剧情的衬托, 真正令玩家动容的本当是主人公悲惨的遭遇: 身为警务人员却被整个世界所抛弃的悲壮(越说越有《无间道》的感觉了。呵呵)。正因为有这样厚重的剧情背景支持, 主人公万般无助时所进行复仇行为更会令观众感到激动与莫大的情感支持。所以说, 对于这样突出个人英雄主义的复仇作品到什么时候都会有固定数量的支持者。加上原作风格大大受到吴宇森枪战

片风格的影响, 无论是暴力美学的表现或是丝毫不加掩饰的枪战与流血都会刺激观众的肾上腺分泌。现在这么纯粹的枪战暴力片也太少了。本作如果被改编正好能够掀起这样的怀旧之风。

### 可行性分析:

作品本身具有浓厚的影视表现力。糟糕的是作为系列开山之作, 本部游戏的年代也太老旧了。并且在多年也未有传出有什么改编为影视作品的消息。好在作品的续作已经发展到了第三部, 而剧情也在以一为基础不断的延续。如同三部曲一般的佩恩系列无论哪一部在剧情方面都可圈可点。就算一不单独拿出改编, 整个系列进行编剧再创作的可能性还是比较大的。刚才笔者也一再叙说, 作品本身的动作风格极力模仿“吴宇森”的枪战片暴力美学风格, 加上吴宇森正在好莱坞淘金, 笔者敢说, 让吴宇森亲自接触一下这部作品, 咱们就可以等着看改编剧了……



这款游戏画面已经把角色本身影视化了。



# [波斯王子：时之砂]

Prince of Persia: Sands of Time / 游戏上市年代：2003 / 游戏类型：动作冒险 / 游戏厂商：UBISOFT / 改编理由：

欧美众多的动作知名作品中，唯有《波斯王子：时之砂》能够成为剧本设计的经典。且不说其超凡脱俗的波斯王国世界观架构，单说其百转千回的历险与爱情主题便能够令人沉醉。游戏中所设定的时间之轮回更是充满了独有的浪漫气息，当制作人向我叙述了这样一段话时，游戏中如同影视台词般的语言魅力便牢记在笔者脑海中，多年来挥之不去。

很多人认为时间就是一条河流，永远朝一个方向流淌。可是我曾见过时间的真面目。我可以告诉你，他们都错了。其实，时间就像暴风雨中变幻莫测的海洋。你也许要问我是谁，请坐下来，听我耐心说完，我会告诉你一个闻所未闻的故事”。原作中，波斯大军在波斯之王萨尔曼的率领下进军印度，一路势如破竹。当最终城破之时，居心叵测的魔法师维齐尔向国王呈上了可以控制时间的流转的神秘时间砂漏，却怂恿王子利用时间匕首开启时间砂漏。开启的魔咒居然将萨拉曼和苏丹的臣民们全部变成了魔鬼，王子由于手持匕首免于魔咒。维齐尔的夺权计划却得以实现，并开始追捕王子。在逃亡的过程中，王子邂逅了印度的公主法拉，两个都持亡国之恨的敌人却微妙地走到了一起，并一起并肩战斗想努

力夺回失去的所有。可他们在一次错误的行动后被维齐尔捕入天牢，万念俱灰之时，公主向王子说出“Kakukupia”这句从孩提时便得知的印度古语，意为面对任何灾黑暗都不轻言放弃，并一定会重回光明。重新振作的王子果然摆脱了逆境，但公主却在最后将面对维齐尔之前不幸失足香消玉陨。王子在完成复



当年，便做出了这样的视觉表现。

仇之愿后重新发动了时间砂漏，认定战争为罪恶之源的他让一切都重回到了战争之前。一晚，王子潜入到了公主的闺房，他把曾经发生过的事情都说给她听，并告之维齐尔是个内心歹毒的叛徒，但公主却半信半疑。在维齐尔凶相毕露时，王子最终将其击杀。“原来，他真的是叛徒……但你为什么要编造这样一个荒谬的天方夜谭呢？”王子深情的看着这曾经与其出生入死的爱人。“你说的对，就当那是一个美妙的故事吧。”王子说完将匕首交还给了公主，转身将去之时公主突然发问道：“慢，我还不知

道你的名字呢？”此时王子说出了深藏在心中已久的一句话“恩，就叫我……Kakukupia好了。”公主此时豁然明白了，如果他说的是故事又怎么可能知道这句话的秘密……笔者说完了这个故事，您是否同意将这个�故事改为影视艺术来感动更多的人呢？相信答案是与大怪是一样的。以当年的游戏画面来说，《波斯王子：时之砂》已经将相当华丽的立体场景搭建而成，无论是在皇宫之内或是地牢之中都将特有的影视气氛渲染到位，除此之外，王子飘逸的动作设计也是其他动作电影角色中所罕见的动作风格，这种融合了刺客、盗贼两种身法，同时具备当面血杀与背后暗杀的特定动作气质令人久久难忘。在每一次战斗时王子所表现出的嗜杀法定会让观众感到新奇感，相比较已经表现的过于俗套的欧美中世纪剑客对决来说，这种充满异族情怀的武斗毕竟是有吸引力的。

《波斯王子：时之砂》有着被改编成为充满动作要素宏大史诗型电影的潜质，具有影视情怀之处如此众多，再举出几个也非难事，总之本作不被改编成为电影实在是影视艺术的重大损失！

## 影片卖点：

游戏本身感人的剧情便是全部的卖点。在大怪看来，多年

的同类型影视剧中还罕有能与其并肩的感人剧本。何况作品中，两国争端的宏大场面，奇幻魔法的绚丽表现，王子与公主潜入作战的激烈紧张都将成为电影中的闪光卖点，而将作品烘托到最高点的爱情主题就更为不俗，笔者认为本作被改编成为电影的卖点在众多欧美游戏中处于绝对的领先地位。

## 可行性分析：

UBISOFT本身便是欧美软件超知名厂商，而本作又是其看家之作，虽然后期几部续作的水平有所下降，但这部经典作品却在众多玩家心中视为永恒的经典。作为动作游戏的开山系列之一，《波斯王子》的知名度已经跨越了游戏行业本身，而《时之砂》又是这个系列中最为感人致深的一作，所以被电影公司相中的可能性极大。这部经典被改编成为电影怕是众多老玩家心中的梦想，我想圆梦之日不久便能够实现了。



整个场景的纵深突出了立体化的影视表现力。

# [绝体绝命都市2]

绝体绝命都市2 / 游戏上市年代：2006 / 游戏类型：冒险 / 游戏厂商：IREM / 改编理由：

前面介绍的游戏作品，经过分析后作品多会改编成为经典爱情类，动作类，奇幻类或科幻类，而笔者之所以



推荐这款刚刚上市不久的二线作品，原因在于本作如经改编便是一场颇为精彩的灾难片，而与以往大场面、大制作的影片相比，《绝体绝命都市2》更实现了贴近真实的代入感。早期IREM发售的《绝体绝命都市》便开创了主流TVGAME硬件平台灾难逃脱类游戏的先河，以日本本土经常出现的地震为主体，将灾难之后的恐怖与主人公面对灾难的勇气与智慧表现的淋漓尽致。作品虽没有大红大紫，但也由于其独特的创作灵感与写实的游戏风格得到了各大游戏媒体的赞誉。延续前作的风采，刚刚发售的续作在画质方面有了显著的提高，更挑选了洪水这样的灾难主题，利用PS2平台强

大的硬件能力，游戏中灰暗的场景与特殊的灾难场景都刻画得颇为细致，给玩家以特别突出的临场感觉。故事发生在近未来设定的2010年，虚拟设定的高坂市本是一座知名度极高的城市，为了城市扩展，政府推行了所谓的“GEO PROJECT”计划，实际上便是在地下实行挖掘，有效的利用土地资源，实现地下都市的建造。2010年12月，“GEO CITY”便在这样的计划施行下在高坂市之下诞生，形成了城中之城的特殊格局。在城市建造完毕后，几日连降的大雨恶劣气候下高坂市政府仍想举办巨大的庆功会，这个大型聚会便在“GEO CITY”的多功能厅召开。就在聚会进行到高潮之际，位于高坂市城市中央的羽代河突然决堤，巨大的洪水不仅淹没了高坂市，并且开始向下陷落……整个城市与地下城市面临着前所未有的灾难。游戏中可以扮演各色主人公，例如服务生的大学生，到高坂市探望哥哥的女子等等都可以成为玩家操作并努力脱离险境的目标。面对灾难后面临崩塌的巨型都市，游戏中会出现各种各样的突发事件，而玩家不仅要在这复杂的环境中保证自己的生存，更要帮助面临死亡的其他求援者，游戏中已经将近未来风格的虚拟城市架构搭建完毕，灾难发生之前便已经有了很严谨的事件铺垫和剧情基础，这些都为改编成为电影提供了先决条件，游戏

中层出不穷的危险事件也同样可以成为电影中惊心动魄的看点。以多角色、多视点平行发展的进程路线对于电影表现来说则更具优势，最终互有连带且共同逃脱灾难的结尾定会让观众感动不已。

## 影片卖点：

以往电影艺术表现出的灾难题材大多都脱离平淡的现实生活，类似《TITANIC》与《完美风暴》这样的作品都远离了我们的现实生活。《绝体绝命都市2》的背景设定虽然为近未来，城市灾难设定为虚拟而成，但由于贴近现实感的建筑与城市风格，那种真实感与代入感是其他影视作品所不具备的，而对于这样细腻叙述的灾难题材，



画面略显粗糙，但将灾难造成灾难表现

日本风格的电影则会更容易表达作品的主题。这些形形色色的角色平行发展，并一同逃脱灾难的剧情进程会不断吸引玩家的感情投入，作品吸引人之处也尽在于此。

## 可行性分析：

这样贴近现实生活的写实型灾难题材作品在影视题材中并不多见，因此已经提供了太多的资料支持与剧本支持，如被改编本将是水到渠成的。但由于游戏本身的知名度有限，能否实现此梦想还要看这些知名导演们的锐眼是否能够到达如此偏僻的领域，如果对于本作有过搜索，便会发现这款游戏参考了众多日本影视剧中分镜与闪回等特别的影视表现形式，作品对影视感表现有所青睐，所以被改编成为影视也算对作品开发者的一种肯定。笔者相信，就算本作不会被改编成为影视作品，不久的将来类似的灾难性影片也会与我们见面，也许，那位导演正是受了本作的启发。



人类征服海洋的欲望一定导致了人类最初真正意义上的冒险。曾几何时，生活在陆地上的人类出于自然界或自身的原因，开始踏上迁移的征程。也许无数次的背井离乡都是翻过几座高山，或跨过几条长河。但这些障碍对于已经学会直立行走，并且高度进化的人类来说仍然是微不足道的。因为在大陆的尽头，等待着人类的是一望无际、深不可测的海洋。终于有一天，大海还是像屏障一样挡住了人类远征的道路。还来不及垂头丧气的人类，也许已经被大海的壮观景象完全震撼了。人类与生俱来的好奇心，被那种无边无际的神秘感觉深深吸引着。到底海的那边是什么样的世界呢？顽强的人类从此踏上了征服海洋的冒险之旅。

到了十六世纪中叶，随着造船和航海技术的发展，人类进入了以欧洲为主要舞台的大航海时代。这是一个无数勇敢的冒险家驾着帆船，向广阔而神秘的大海挑战的时代，是给欧洲带来无数的发现和希望的大冒险时代。本期“人生活剧”的主人公是充满良量的策略模拟游戏——《大航海时代IV》中的拉菲尔·卡斯特鲁。生于葡萄牙中产阶级家庭的少年拉菲尔出于对海洋的无限渴望和追求，十七岁那年终于决定加入到波澜壮阔的欧洲大航海浪潮中。

当时的欧洲正处于物资流入的时期，很多来自亚洲的茶叶、丝绸、调味料等正丰富着人们的生活。海上贸易空前繁荣，这也成了航海冒险家们赚取资金的主要手段。拉菲尔的朋友克劳迪、阿尔加迪斯和杰纳斯与拉菲尔有着共同的理想，成了拉菲尔海上冒险的第一批同伴。他们在里斯本的造船厂买了一艘小型帆船作为劈波斩浪的交通工具，在港口的酒吧里雇佣了一些年轻的水手，又在货舱中装入一些盐、橄榄油等特产品，就这样踏出了航海冒险的第一步。“大家各就各位，目的地港口——塞尔维亚！出发！”冒险的人生绝不是因为走投无路而铤而走险，也不是由于求胜心切而孤注一掷。走投无路，一种被动的选择，而求胜心切则是一种人生的盲目冲动。真正的冒险人生是积极而主动的人生选择，是渴望在冒险中证明自己的力量。

年轻的船长拉菲尔站在甲板上激动地说：“我曾经面对大海，兴奋得想飞起来，宁愿自己能变成一只海鸟，煽动双翅去海上搏击风浪。现在同样面对大海，我还是想飞。我



竟然抑制不住自己想纵身扑向大海，我想和大海融为一体，大海的博大的胸怀能包容一切，如果有来生，我愿作一只海鸥，与大海为伴。”水手们一阵欢呼，杰纳斯也回过头笑了笑，说道：“我们的冒险之旅才刚刚开

始，还有很多意想不到的困难在等着我们，努力吧！”数日的航行可谓风平浪静，拉菲尔一行抵达塞尔维亚港。货舱里的盐和橄榄油卖了个好价钱。拉菲尔感到要想去更远的地方，就需要足够的资金去购买更大的帆船，而海上贸易的确是筹措资金的好办法。于是他了解到周边各地的市场行情，毫不犹豫继续将货舱装满当地的特产品，准备前往下一个目的地去赚取更多的钱。

经过瓦伦西亚港、马塞港，拉菲尔的小帆船到达了地中海中部的热那亚。在港口，拉菲尔见到了儿时心中的英雄——弗里奥。弗里奥是一名经验丰富的航海士，他拍了拍拉菲尔的肩膀，说“恭喜你终于实现了海上冒险的梦想，能从里斯本来到这里，看来你真的长大了。我也实现我的承诺，愿意为船长阁下效劳。”拉菲尔异常激动，更坚定了信心，“能够和您一起航海是我

弗里奥的带领下，这艘小帆船环游了整个地中海，回到了出发地的里斯本。其中有几次与风浪的搏斗，但只是有惊无险。经过了几个月的披风斩浪，这艘功不可没的小帆船也要退役了。拉菲尔用卖掉小帆船的钱和贸易积累的资金，购买了一艘中型双桅三角帆船。

由于冒险心切，拉菲尔一行人只休息了几日，就向北海起航了。此时他的脸上已经脱掉了几个月前的稚气，“想不到不止是海洋，外面的世界原来是那样的精彩。”弗里奥指向东方，语重心长地说：“东方，那才是个真正精彩的地方，那里是我一生为之奋斗的航海目标。希望我们的船有朝一日能够停泊在东方的港口。”在拉菲尔的心里，神秘的东方代表着丝绸和精美的艺术品。此时，他的脑海里开始勾勒驶向东方的航海计划。拉菲尔掏出口袋里的指南针看了看，冲弗里奥微笑地说“一定会的”

在北海地区的冒险中，拉菲尔第一次到了工业之都的伦敦，领略了工业社会的繁华。甚至把船开到位于北海最北部的斯德哥尔摩港口，感受了生平未经历过的严寒。由于他激情洋溢而随和的性格，冒险同伴的队伍中又多了几名志同道合的伙伴。他深知去东方的航线是遥远、艰难而且可能危机四伏。如果没有坚固而又强大战斗力的大船队，也许东方的冒险只能是一个美丽的梦。回到里斯本，他召集所有同伴在酒吧中开会，商讨下一步的计划。最终全员一致决定，以里斯本为战略中心，到非洲通过海上贸易来积累资金。最后拉菲尔说道“我并非反对占有财富，而是要你们保证做到靠不取巧地占有财富”

大家不敢小看首次的非洲之行，为航海和贸易作了充分的准备。马德拉和拉斯帕马斯是大西洋上的两个港口，也是通往非洲的必经之路。人们在

敢怠慢，因为从这里到非洲西岸的绿角港，是一段跋涉之旅，而且时有鲨鱼出没。稍有不甚，可能



船葬身的危险。起航的前几天，帆船顺风而行，大家都松了口气。但第五天起，海面的风几乎停了，帆船的航速也降到了最低。弗里奥担心如果还是风和日丽，粮食最终耗尽可能也到不了绿角。拉菲尔命令水手们全力划船，可航速始终无法提高。到了第二十天，粮食已经所剩无几，大家早已精疲力尽，而且已经开始出现因饥饿疲劳而晕倒的水手。这时，“风……起风了！”站在了望台上的杰纳斯向大家喊道。风的确来了，而且是强风

到达绿角才算是真正进入了非洲大陆。拉菲尔总结了惨痛的教训，决定腾出两个货舱全部装满粮食。此后拉菲尔一行冒险家们游历奇异风光的同时，往返在整个非洲半岛的港口间进行着海上贸易。在非洲东北端的莫加迪沙港，此时的拉菲尔俨然是一名英姿飒爽的冒险家模样。他遥望着东方，若有所思，宛如一尊雕像。一年后，满载着财富、黄金和象牙的帆船回到了故乡里斯本。“是该拥有舰队去东方探险的时候了。”弗里奥拍着拉菲尔的肩膀说道，“你一定能够指挥一支无敌的舰队。”年少的拉菲尔抑制不住兴奋的心情，跑到酒吧，大声喊道“各位勇士们，拉菲尔舰队即将起航，欢迎各位陪同在下，在大海上一试身手！”随即，阵阵欢呼声响彻酒吧。

一个多月后，由一艘北海三桅三角帆大船和四艘大型三桅方帆宽身船组成的拉菲尔舰队成立了。起航那天，里斯本港像盛大的节日一样，甚至王宫里的提督都前来送行。拉菲尔和伙伴们站在主舰的甲板上好像第一次出航的心情，望着故乡里斯本，向人们挥手告别。甲板上的弗里奥拿出一个壶酒递给拉菲尔，“船长阁下，这是产自东方中国的最烈的酒，此番航行，一定是充满了艰辛，你有战胜一切困难的勇气吗？”拉菲尔接过酒壶，一饮而尽。然后用充满自信的眼神看着弗里奥，说道“这壶酒，我一定会十倍奉还！”

如果说冒险是一种自觉的人生，那么也许只有那些喜欢和敢于冒险的人不考虑可能发生的失败。他们是不计牺牲、不计后果，而是向极限发起挑战，突破人生的种种限制，达到一种理想的境界。不能盲目冲动的，他们往往预先考虑好失败后应采取的行动。就算冒险失败，他们也不会放弃再次行动的机会。冒险家的人生充满勇敢、智慧、奉献和牺牲的故事。他们给人们树立的是“不怕失败而且显示出人类无所不能的力量。正因为冒险，才会有梦想的实现。











# 闯关族的家

· 从滕长谈

闯关第二次来到了小沛的肩上，这说的意思当然指的是叶子同学依然在闯关修炼，现在我也不知道她什么时候才能练成“先天神功”，反正通过“千里传音”我知道还要再过一段时间。唉，现在游戏大作都时兴延期发售，怎么我们的叶子也延了呢？没办法，这期的闯关依然是由集新闻、米花、超G、卷首、电玩通于一身，神通广大、三头六臂、天人合一、美貌与

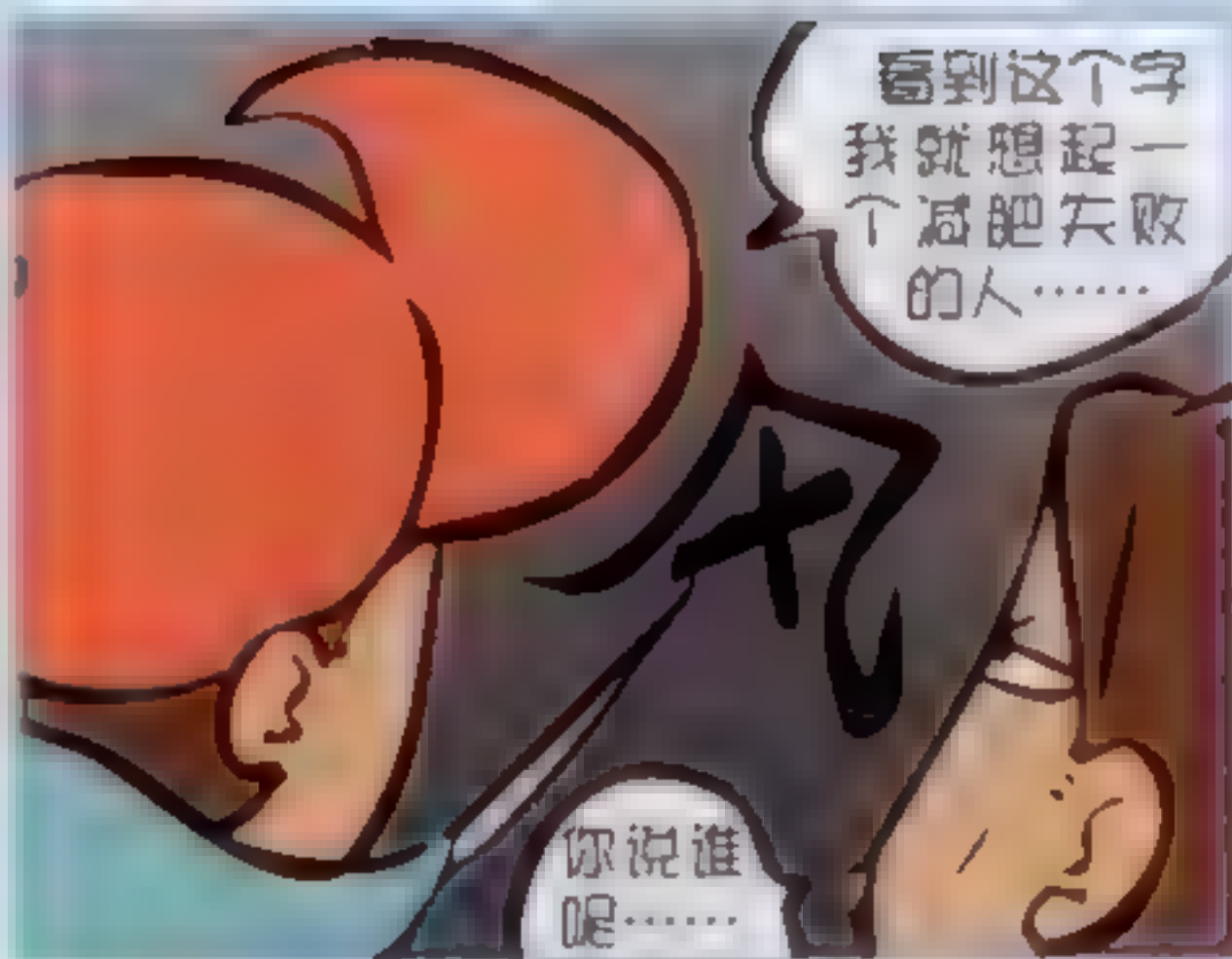
智慧并重的，大家支持！  
闯关第二次来到了小沛的肩上，这说的意思当然指的是叶子同学依然在闯关修炼，现在我也不知道她什么时候才能练成“先天神功”，反正通过“千里传音”我知道还要再过一段时间。唉，现在游戏大作都时兴延期发售，怎么我们的叶子也延了呢？没办法，这期的闯关依然是由集新闻、米花、超G、卷首、电玩通于一身，神通广大、三头六臂、天人合一、美貌与

智慧并重的，大家支持！  
闯关第二次来到了小沛的肩上，这说的意思当然指的是叶子同学依然在闯关修炼，现在我也不知道她什么时候才能练成“先天神功”，反正通过“千里传音”我知道还要再过一段时间。唉，现在游戏大作都时兴延期发售，怎么我们的叶子也延了呢？没办法，这期的闯关依然是由集新闻、米花、超G、卷首、电玩通于一身，神通广大、三头六臂、天人合一、美貌与



来说，我山东的同学中只有两人有PS2，一人有3BA，一人打算买XB360，其余还停留在MD时代，或者干脆因为太贵而不玩了。我没有主机，虽然我在意的主机都有了，可我没有它记在山东读中学的经历。那时候如果没有电软，我们了以说就是人皇王的，什么PS? 什么土星? 什么PS2? 天知道这些是什么。现在托工作的福，所有主机都能玩到了，可看到很多读者来信中说：“拜托让我中奖吧，我好想要一台GBASP。”“我是我们这里第一个拥有PSP的人。”“我们这里很穷，买不起主机……”诸如此类的信件让小沛又想起了过去的辛酸。所以我想问这个问题，也希望得到答案。我想让身在福中的人了解幸福得来的不易，同时也让不幸的人们得到希望。我不希望只看到花2600块钱买一台PSP，却只当MP4用的人。只希望看到珍惜眼前的幸福、愿意用心体会游戏的闯关族。

第二，到底有多少人愿意从事我们游戏编辑的行业? 从几次招聘来看，希望来这里工作的人的确非常多。很多人都是以玩家的身份，因为喜欢游戏而来，或者是因为喜欢电软而来的。小沛也不例外，读了那么多年电软，把心都融入在里面了，来这里工作当然是实现了自己的梦想。不过工作的压力有多少人知道? 小沛并非在诉苦，而是希望能和读者多多沟通，让大家能够相互了解，相互体谅。举个最简单的例子。自



从小沛主持“超G女生”后，收到的来信中就有很多不同的声音。有说好的，也有说坏的。这很好，有不同的意见，我们才能提高。但是当读到有些批评意见的时候，小沛却非常寒心。诸如“某某期的女生太难看了。”“这个栏目不健康，应该取消。”“这个栏目不知所云，和电软不搭配，跟游戏没关系。”

对于上面的意见，小沛只能说是因为咱们之间缺乏沟通，缺乏理解。下面小沛一一为您解答，如果您能理解我的心情和用意，相信您会改变看法的。首先是说女生的相貌。小沛不只一次地说过，“超G女生”不是选美，它就像是一个介绍新朋友认识的栏目，相信

大家的朋友圈里也不都是俊男美女吧。这个栏目是让男性玩家们知道，其实游戏不光是男人的天下，女性玩家中同样有高手，同样有着和我们一样的爱好。如果是为了选美、养眼，那我们不会傻到就用一页的内容去和偶像类杂志抢饭碗。而说这个栏目“不健康”的人，小沛就实在哭笑不得了。游戏中的女性角色或许有的可以称作不健康，可就算是意图明显的《死或生》也没有多少人有意见。而参加超G女生的玩家们又有哪一点可以和不健康扯上关系呢? 眼看夏天就快到了，那时候她们的衣服一单薄，我真害怕会收到更多这样的意见。最后说说这个栏目和电软的关系。同样是增进了解和沟通，“闯关”和“超G”有本质的区别吗? 一个是大家杂谈，一个是单独介绍，目的基本一样，只不过对象的范围不同。电视游戏玩家在整体上属于弱势，电软除了介绍游戏之外，还承担起了联合这个团体的责任，大家都是闯关族，大家都是一家人，排挤谁都不合适。

前面说了这么多，最后还有一点。那就是小沛主持这个闯关的问题啦。我和叶子的风格不太相同，可能大家一开始不太习惯。但小沛的态度可是非常严肃的，凡是我经手的栏目，我决不希望比别人差……当然，要想做得比叶子好是比较困难。总之，希望大家支持我，只要得到家人的认可，小沛就是累到吐血也心甘了

## “游戏拉近你我他，天下玩家是一家!”

——广东梅州 廖瑜

**小沛**，看来咱俩真是臭味相投呀!《天若有情》真是百年不遇的好片，让我看得不亦乐乎!说实话，我也倾心于李玮玲。《逆转裁判3》是不可多得的好片，为此我买了《逆转裁判3》。《马里奥赛车DS》也是我非常喜欢的游戏，有机会找小沛挑战哦!



From 廖瑜

其实小沛我并不是非常喜欢《天若有情》这部片子，只是比较喜欢小凡这个角色。有那么一个既漂亮同时又善解人意的女友，夫复何求啊!我也忘记自己什么时候说过喜欢玩《逆转裁判》，这个系列的确非常棒，但最多玩两遍，因为剧情都了解之后也就没有通关的乐趣了。至于《马里奥赛车DS》，我自从把所有赛道拿到第一后就把这款游戏雪藏了，因为这段时间的游戏实在太多，玩不过来啊。不过还是欢迎大家挑战

这只靠级数去打，而且不能过甚地沉迷于游戏的快乐。如果整天盯在上面，就本身的意义了。游戏不在多，而在于玩得开心。

From

您所说的当是现今游戏的至高境界，想要实现绝非易事。特别是我们小编，挖掘其中的技巧倒是经常的事，但“沉迷”也是难免的，特别是有些游戏就算自己不喜玩，也要硬着头皮玩成达人级!这种痛苦大家是不了解的。

## “我‘游’固我在，我在故我‘游’。”

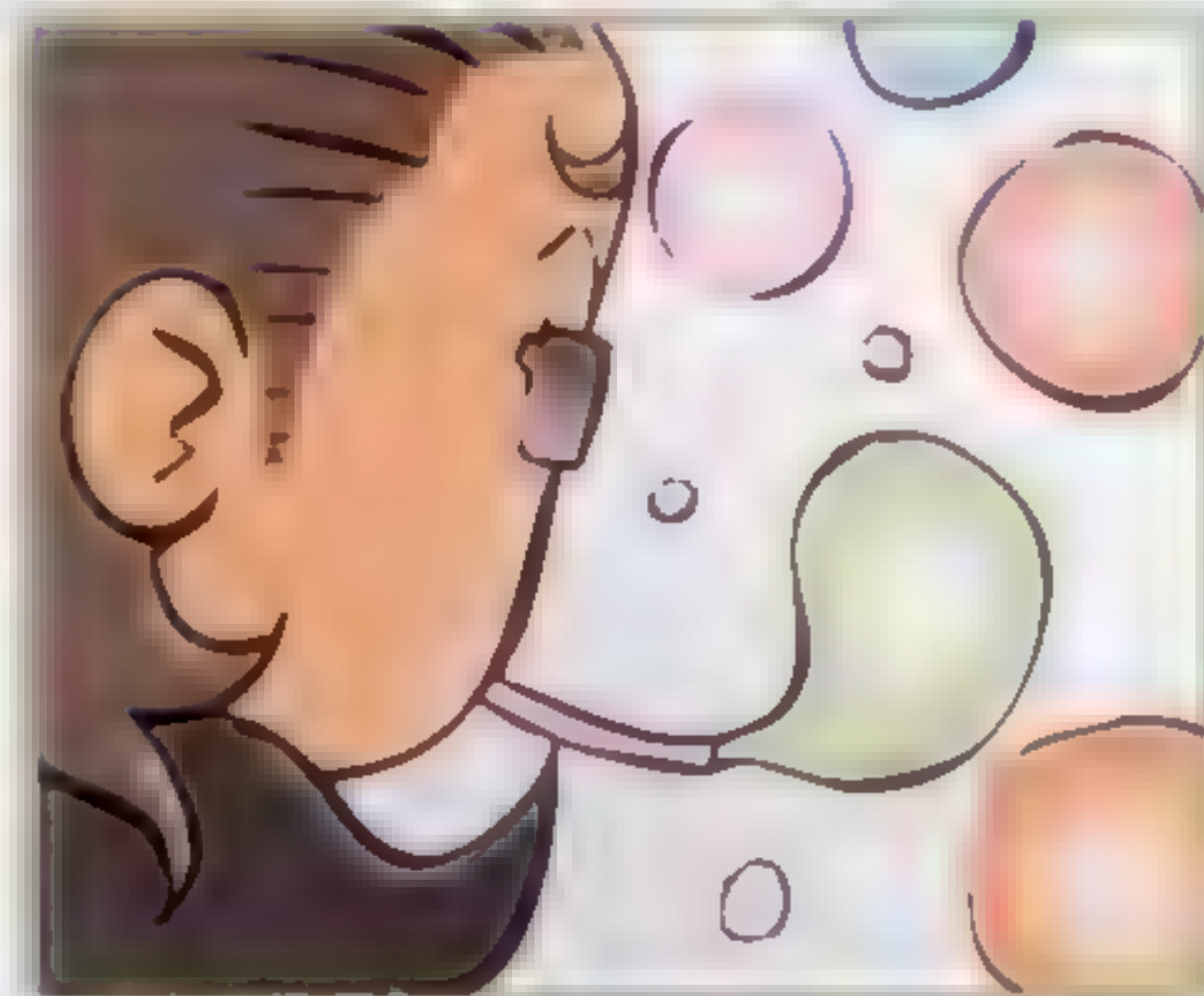
——浙江海宁 钱智刚

**小沛**，没钱买机，单机时很痛苦。买过机后，玩了它，很快又……但是手里有钱却没有时间可买机。那时叫爸爸买机。我们这里是一个小县城，根本没有卖的。当然也没人卖，唉!现在上学好长时间才放两天假，真是不爽啊!叶子姐，救救我吧，我该怎么办? 我有一个问题一直想问你，请问……



From 钱智刚

别想太多了，把游戏作为自己努力学习的奖励，在上课的时候刻苦一点，周末再适当放松一下。闯关是玩家们的天堂，但小沛不希望在这里宣扬游戏至上的观念，游戏只是我们大家共同的爱好，并不是必须放在第一位的。至于闯关的诞生，当然是为了让孤军奋战的玩家们能够找到属于自己的天地，在这里畅所欲言。现在闯关族的队伍壮大了，可当时大家都是地下工作者啊



大概这期手札很多同事都会写到FF12吧? 这期《电软》连卷头特辑、特别策划、新闻都要给这款大作让路，并奉上完全攻略，相信各位一定满意。另外，《最终幻想12》的完全攻略本大家都拿到了吧，希望通过这款“电软”史上投入最大人力的最速

## 风林

宝典能够帮你完整地了解整个游戏的内容。唯夜姐姐最近恢复得不错，估计下期她就可以再回到我的对面了，大家耐心等待啊，很快了，我已经准备好很多工作给她，哇哈哈哈哈哈……我残忍不残忍啊?

说到唯夜姐姐病倒这件事，已经有很多热情读者发来慰问信，甚至还有精致的小礼物。这些相信会让叶子姑娘回到岗位时大哭一场的。所以大家抓紧时间准备点惊喜给她吧!比如写点关于寂静岭、零的原创小说之类的，或者用纸巾写点感人故事之类的，她看了肯定会激动得说不出话。透露给大家一个小秘密：最近她心理特脆弱，受不了打击，所以大家不要说什么刺激性太强的话给她。

小沛说：上次手札写得少，这次本木算是痛改前非。以至于连小沛说话的地方都没有了!



## PERFECT

●生化专辑出了，个人认为是电软有史以来发行了最全面、权威的系列特刊。尤其猴子在最后部分原创的“实话实说BIO”，很有趣，看来他对于生化系列的感情并不逊于单纯热爱小刀通关的苻菜。

●连续两次在手札里“脱帽”，很多人问PERFECT为什么如此崇拜金刚以至于频繁致敬，其实本人也很冤枉，PERFECT在生活里并不喜欢戴帽子，可是在华尧笔下却成了固定戴帽子的人，所以才借这个机会“脱帽”。

●最近编辑部里流行减肥，虽然很多人说PERFECT不胖，但是老实说“冷暖自知”——节食是件痛苦的事……

小沛说：华尧真是把PERFECT的英俊形象给毁了，小P在编辑部里可是数一数二的帅哥!至于减肥一事，真是说到了小沛的痛处。风林最近减肥卓有成效，而小沛看着自己的“救生圈”却束手无策。小P，你就知足吧!





——浙江湖州 朱乐峰

进入游戏的世界，打开心中的梦想，体验玩家的乐趣，享受电击收费的美妙，但不能不学习和工作，一定要工作与游戏结合起来才行，多坚持电击，多关注电击收

From 黑龙江哈尔滨 赵云

健康游戏，健康生活。很高兴看到家里的人们对待生活有着如此健康的态度，喜欢游戏不在于永远把它当作人生的首要大事，只要在心里始终为它保留一个空间就足够了。

她和我在2月14号那天分手。我想没有人比我的这个情人节过得更“特殊”了吧。我现在只记得对家人一句：拥有的一定要好好珍惜，想拥有的时候就来不及啊！真的，我，是有血的动物了，很多时候我们已经算是幸福了，只是我们缺少发现，像幸福离开的那天，后知后觉地挽回什么呢？

樹石即景 幸子。

她并不喜欢game,所以我也渐渐远离了游戏。5月,习惯性的把电脑申软安回家随手一插,偶尔一场比赛到也不像原来那样心急如焚。呵呵,或许连个“铁杆player”都算不上了吧。现在看着申软单多少觉得有些陌生了……我要回家!因为有家也是一种幸福。

From 四川合江县 刘垠书



不是我不明白，这世界变化也太快了。想当初，小沛上高中的时候，班里几乎没有谈恋爱的。就算有也都是“地下工作”，从不敢公开。现在收到的许多来信中凡是提

[illegible]

4月13日是个值得要大庆祝的，你们一定不知道为什么。GGXXSLASH就在这一天，大怪毫不犹豫是必然购买正版的。这次家用版的推出终于能让大怪学习一下心驰神往的技巧型角色SOL了（之前便一直是使用PO与FA）更让我高兴的是，本次PS2移植版的价格只有5040日元。

★ SAMMY.....摩道！！！！

小沛说：看了他上面的话，我都不知道该说点儿什么。这个家伙可是害人不浅啊！因为小沛喜欢格斗游戏就拼命给我介绍这介绍那，拜托，专一一点儿好不好啊？小沛可是新好男人，总之你不要指望我会陪你练GGXX……



到感情问题的却大部分是中學生。什么都不說了，面壁思考一會兒。

古代人15、6岁就可以谈婚论嫁，其实那还是因为压力小。现在的社会超现实，没有经济基础就不要谈感情，小时候的那种天真到长大之后就只剩下幼稚了。而且年龄小，对于感情的理解也就不深，像我这把年纪（听起来很老，其实20多岁）也不能真正说得感情问题。你放弃了游戏倒是让我挺意外的，看来你还真付出了不少。现在欢迎你回家，这里是不会和你说分手的。

“没有游戏的人生毫无乐趣，  
没有闯家的电软失去灵魂。”

——广东江门 邓锦伟

**VA** 游戏可以成为我们生活中娱乐的要素之一，但万万不能将它变成我们的负担！否则，这种快乐会变成一种强烈的建议：叶子求工资，但要加大工作量，每月只放两次假，放假期间工作由木头代劳，而放假时间嘛，另加长，一次也就像15天吧。

From 肉 體 占 有 者 齊 亞 夫

你的愿望基本实现了，叶子这个家伙还真能歌，这期的闯家又是小沛我独挑大梁。你可不可以也希望给我加工资啊？放心，一定请你吃饭。



你，学生时代。你  
好。有时，  
人之通病。看了一年由软。校  
书……」

—— 一年前与你们的相识仿佛历历在目。一年的变化不小，上了高中，分了文理，经学会想你，想与信联系。小时候争命手帕，到如今对《寄》的感悟，至今仍记得那篇《追忆似水年华》。父母人就是在所行中生活，间或想起逝去的年华。电软陪我一年，虽不知以后会怎样，但我会珍惜这不能不来的缘分。


From 山东学文兴

我，努力看《电软》。”

——天津河西区 宋晶晶

凤林的XB360到手了，小沛的富士S9500也到手了。大作的《天下》一包客传》也到手了。我的PS2什么时候到手啊！要你们的一等奖比不赢钱PS2啊（NGC也行，随喜）！加叶子，  
是什么呢？ From 云南丽江 张曼

From 云南丽江张发荣



我们喜欢的东西要是有人送就好了。至于叶子最想要的，我还不<sub>知道</sub>。如果你手持鲜花去看望她，应该效果不错。她的家庭住址是北京市……算了，还是告诉你们电话号码，先预约一下吧。她的手机号是13967……。忘记了，下次再说吧。



我讨厌放假了！！因为我在县城读书，《**凡**》**歌**和《**PG**》只有在县城里才有卖，在**家**乡没有。放假时只能邮购，但每次都等了很久才送到手中，等到花儿都谢了……所以我讨厌放长假……特别是春节，邮递员是不是也有放假的啊？又迟上几天！我这不是开玩笑的，我真的不想放长假。

From 广东梅县 古伟才

你真的讨厌放假？就算杂志晚几天到，起码你可以在家里无忧无虑地看啊。要是等开学，功课一忙起来，哪还有那么多的空余时间？你就知足吧，小沛现在想放假都快想疯了。要不，咱俩换换？我可是能第一时间看到《申软》和《PG》哦，绝对第一时间！

“游戏是天堂里的天使，  
闯家是天堂的设计者！”

—广东佛山 梁君 敬和

马上就要开学了，如果你跟我一样还是学生（初中、高中生），那么看电软的时间一定不多，但我们还是要买的，因为它是我们另一个共同的家。

From 辽宁大连 刘玉斌

From 辽宁大连 刘立成

第一次写，当兵一年了，电软也陪我走了  
生了。枯燥的军旅生活让我结识了电软，其  
我本身不是个游戏玩家，但是，是电软让我  
了解了游戏的意义。以后我会一直支持它的。

From 福建永安 白









**Voke** 每当看到新的一期《电竞》时，我都会先看看国家，因为我怕看完国家就没时间看其他栏目了。国家给了我看完全书的动力，我看不完其他栏目是因为我实在是太忙了，只得牺牲了各位小编的劳动成果。

2006 广东肇庆 冯朝平

**Voke** 是与否也作也作是不可捉摸的，就看你玩游戏的动机，改变了的是书的内容，而不是书本身是我们玩游戏的那份热情与游戏所带给我们的那份感动。

2006 湖北黄石 李宇

**Voke** 看了《电竞》新刊，也看了，这季人在那儿，（别去，去个世）《电竞》（已出），就看《电竞》的（已出）在后面的是名著，我想说，无论你是否会玩游戏，还是玩什么，只要有一颗热爱游戏的心，我们就是永远比别人快乐的人。

2006 湖北黄石 仲亮

**Voke** 作为“二受”（受钱、受技术、受时间）人士，我依旧在以上各战等待移植，等待电竞，等待高考的结束。但无论如何，我笨笨地陷入游戏那精采绝伦的幻梦中不可自拔。

2006 辽宁鞍山 刘苗

**Voke** 在繁重的工作压力下，游戏真的是我们日常生活中缓解压力的朋友。朋友们，好好珍惜现在的时光吧，若干年后，我们会像怀念那一抹怀念的夕阳，怀念那轮明月。

2006 辽宁鞍山 陈共成



**Voke** 人生好比一杯茶，不能一口将它猛吞掉，要细细品味其中的乐趣。呵，好困呵，哇！今天终于睡了个好觉，我的《电竞》，祝《电竞》全体小编身体健康，《电竞》越来越好。

2006 重庆南岸区 廖顺光

**Voke** 我住在一个贫穷的小镇里，全镇上没有一个游戏厅，书店里也没有《电竞》，只能靠书报，是多么的无奈。看《电竞》的书，我一定要好好珍惜。

2006 湖南郴州 陈金东

**Voke** 我玩游戏吗？不在家就在学校了，前给了我无限的灵感，这灵感让我对游戏游戏，支持《电竞》提供了丰富的精神食粮，在此感谢《电竞》的成长，加油。

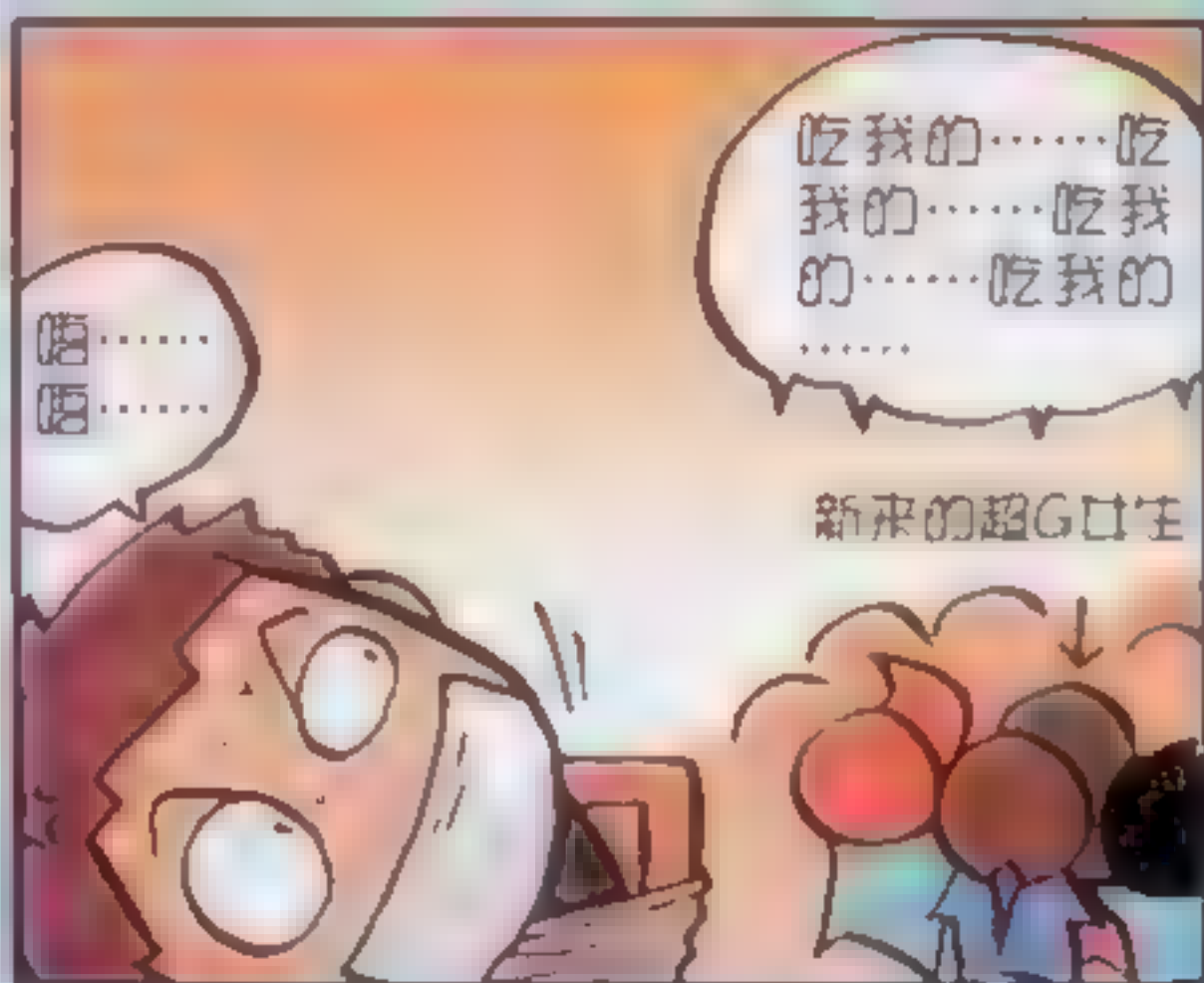
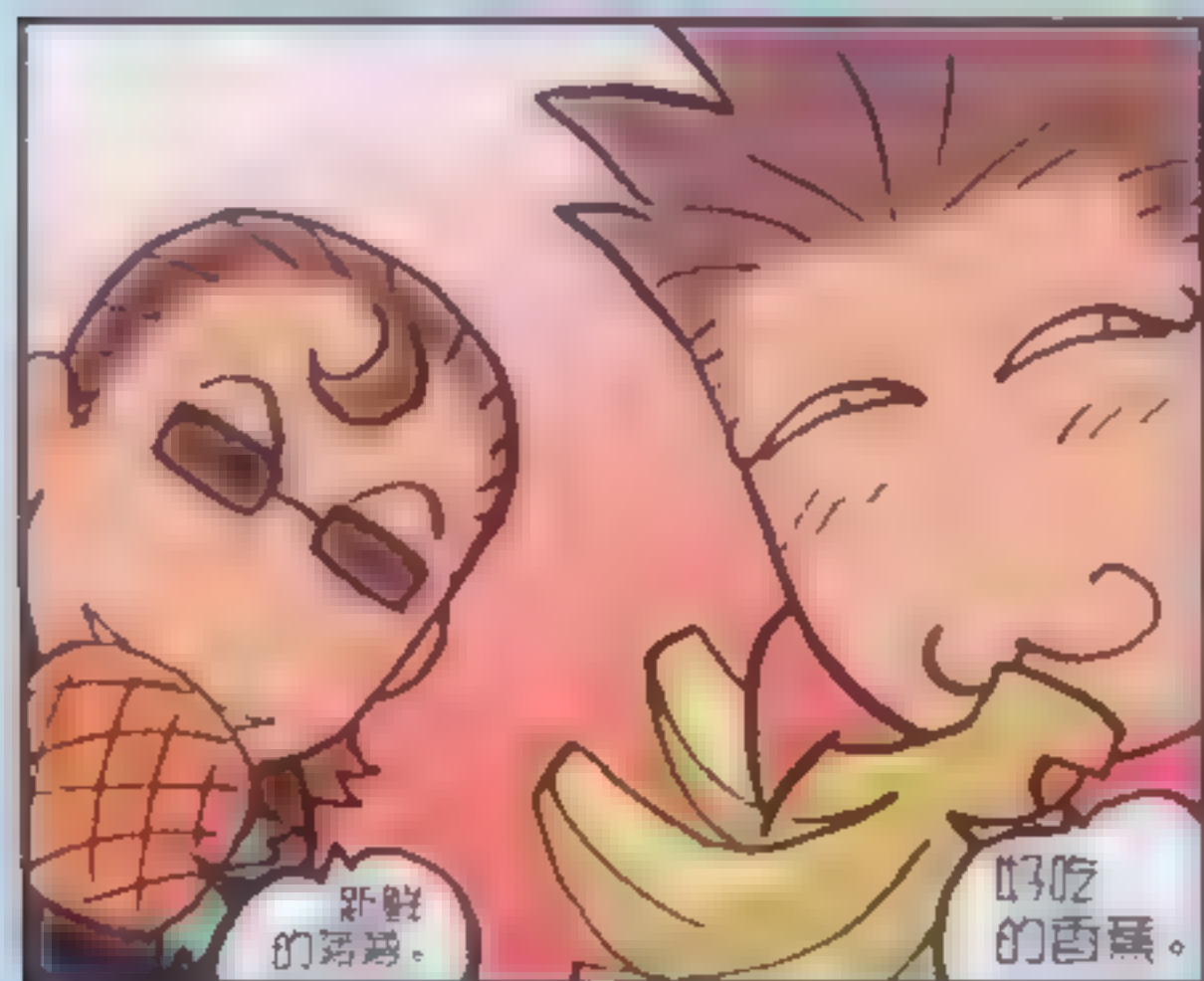
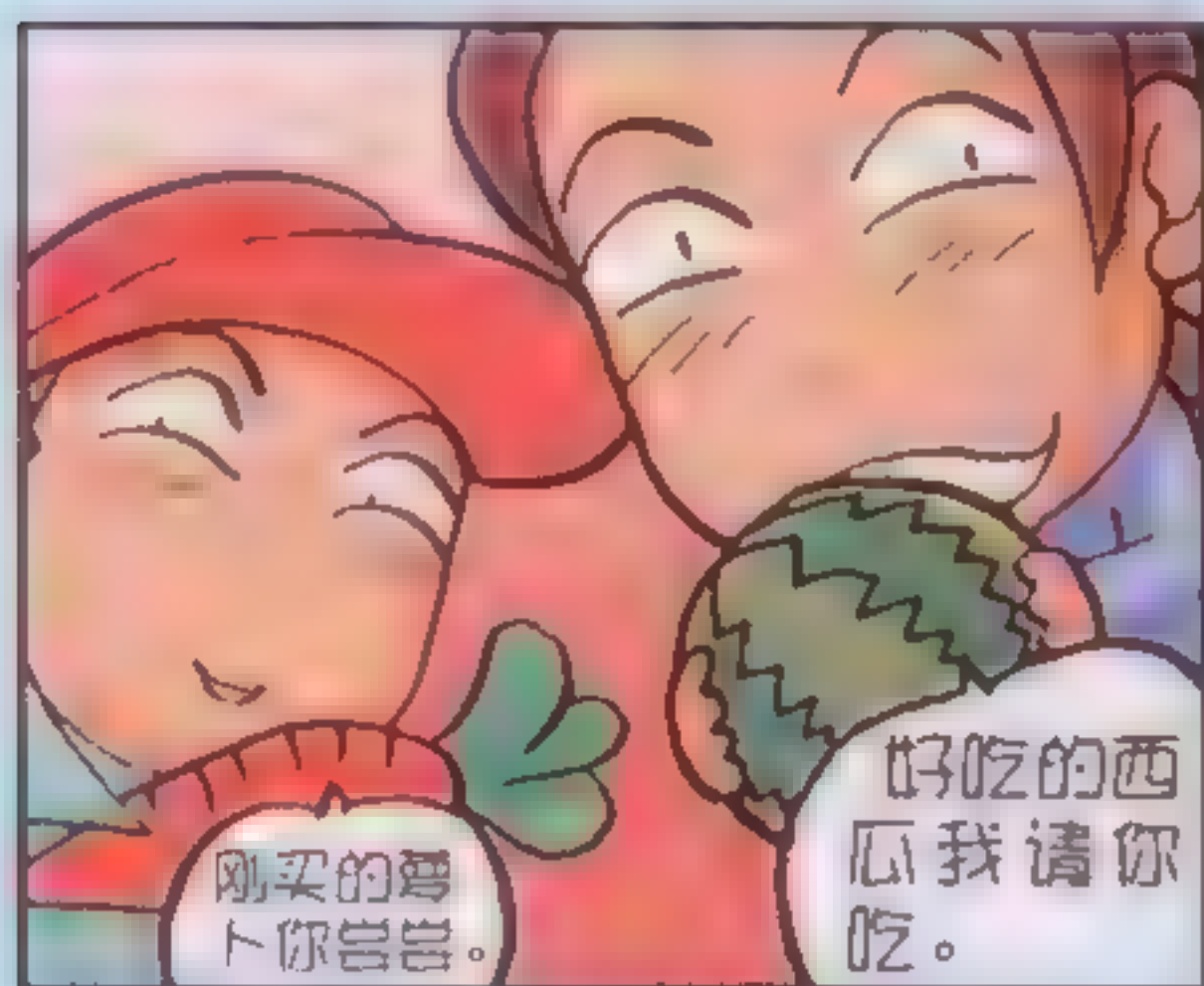
2006 广东肇庆 朱晓莉

**Voke** 如果阿拉丁神灯让我许三个愿望的话：第一，希望每期《电竞》有《星海》那么厚；第二，商家的广告在《电竞》上；第三，嘿嘿，《电竞》每天出一期，哈哈。（正一本《星海》全书有111页）

2006 陕西西安 郭慎月

## “游戏是乐趣的源泉，游戏是生命的意义”

——山东枣庄 董凯



●在这样的一个下午，我面向大海，春暖花开。OK，我面对的不是大海，是大街。在这样的一个下午，我和三个朋友开着一辆脏兮兮的车，无所事事地巡游在三环路上。音箱里正在播放的是《死了都要爱》，我们有一搭没一搭地说着笑话。忽然有人冒出来一句：“我怎么有点《顽主》的感觉啊？”正在开车的那位心有灵犀地接道：“你们觉得这样活着有劲么？”三人异口同声地回答：“有劲~~！”

### 待菜

索爱W550C、《夜曲》、《Promises don't come easy》、酒吧、一个亭……我自爆了，哇哈哈……，让八卦来得更猛烈些吧……

小小说：这期我要严肃批评苻菜同学！首先，你的手札字数太少！其次写的东西太草，谁看得懂啊？最后，反正我不爽了，就是要批评你！（趁着叶子不在，赶紧滥用一下手中的权力！）你看看！我都不知道接下来说什么好了。干脆给你征个婚吧。苻菜，男，不到30岁，单身未婚。相貌出众、品行优良。欲寻找外貌可爱的雌性生物为伴，条件不限！唉！你别打我啊！你不是说想买一只小狗吗？而且还说母的比较乖……

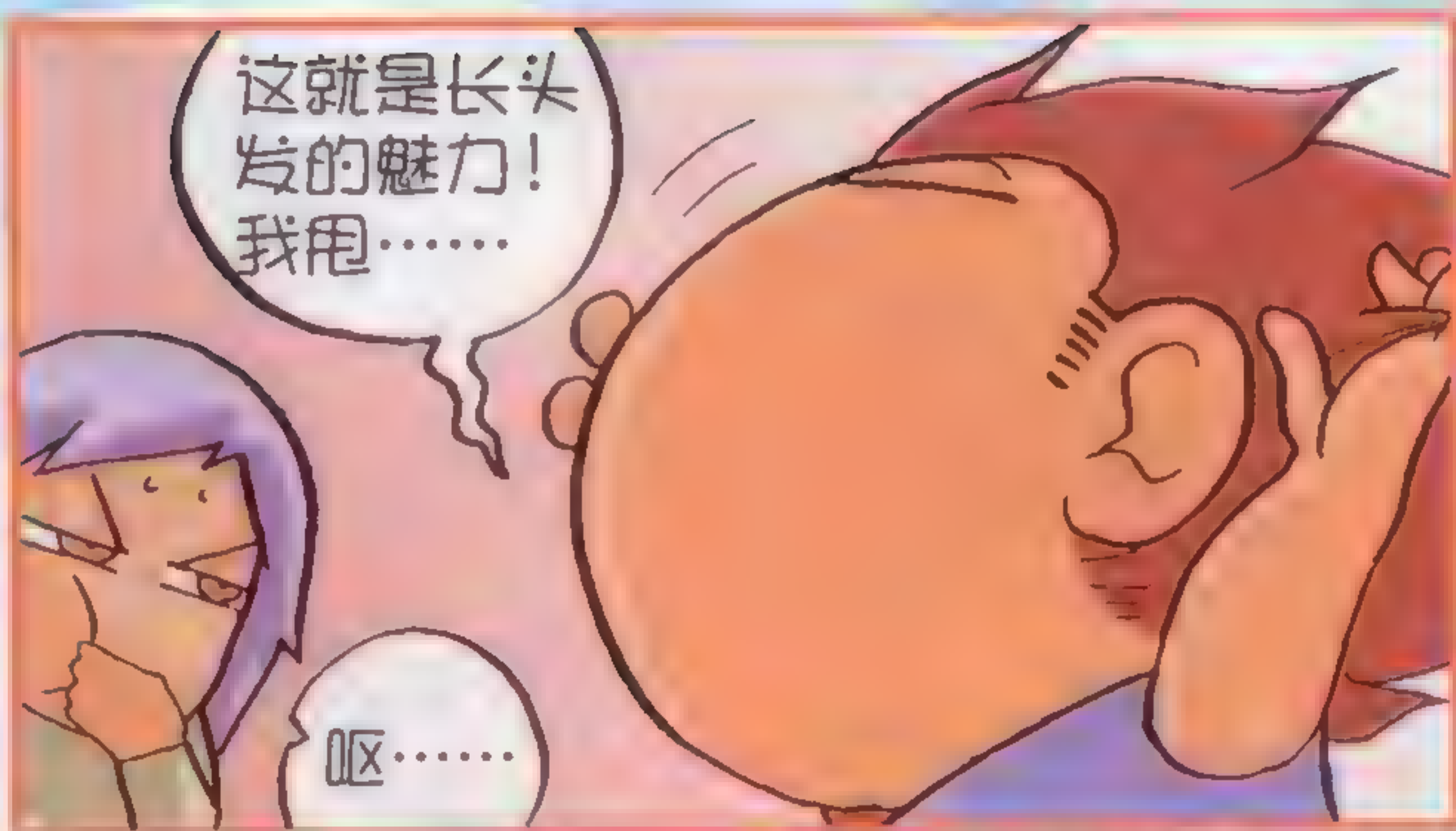
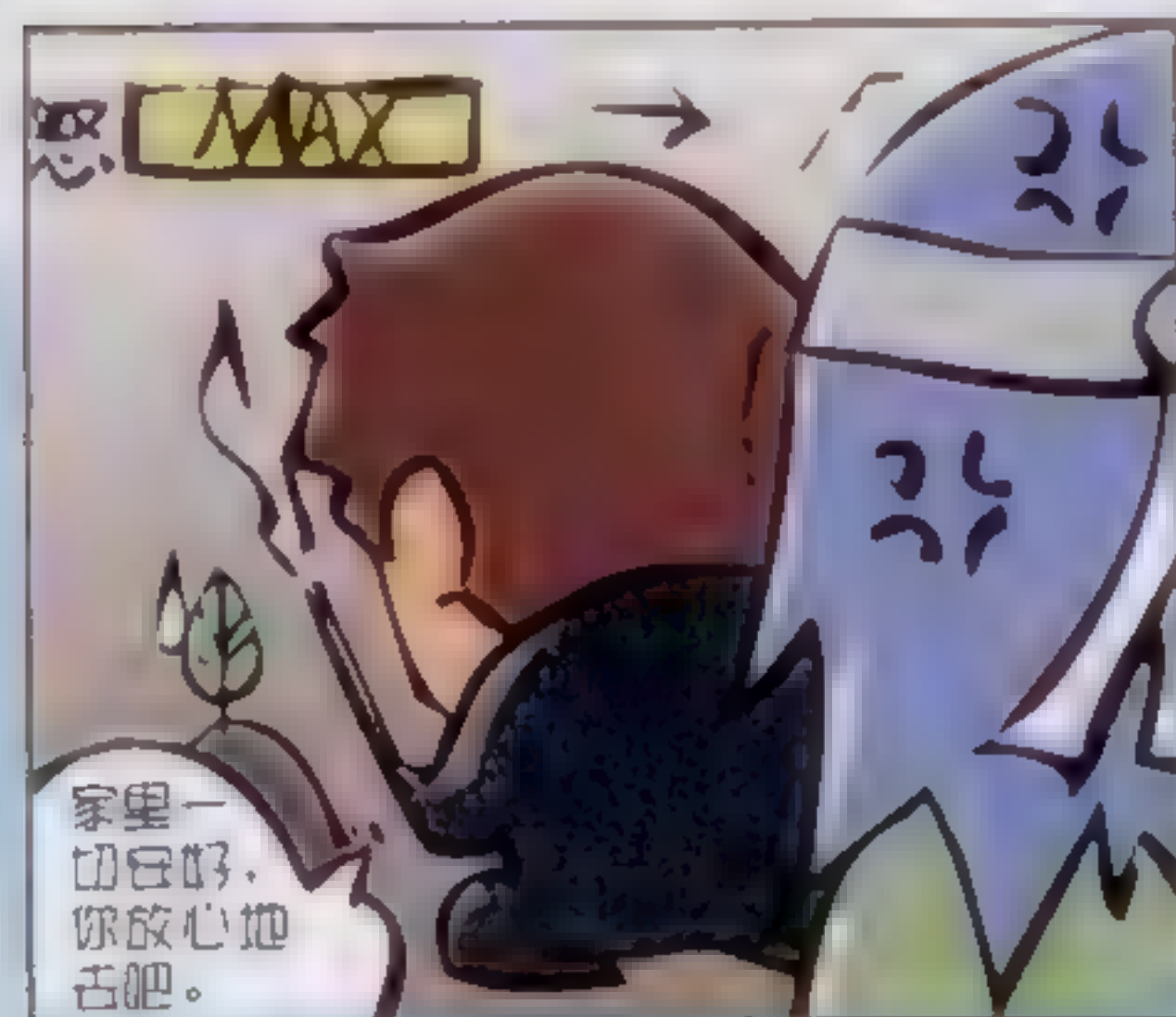




可感！别说没钱了，钱少都不行。小沛现在基本已经加入了月光神教，虽然我也在努力地工作，但是因为我喜欢摄影、喜欢“玩”，这些都是烧钱的爱好，但最烧钱的还是女朋友那边，别看出去我好像挺有钱的，一顿饭花不了多少，但水滴石穿的通货膨胀，钱贬值的速度那可比我整天不吃饭都快得多，所以为了生活，大家努力谋求温饱吧。

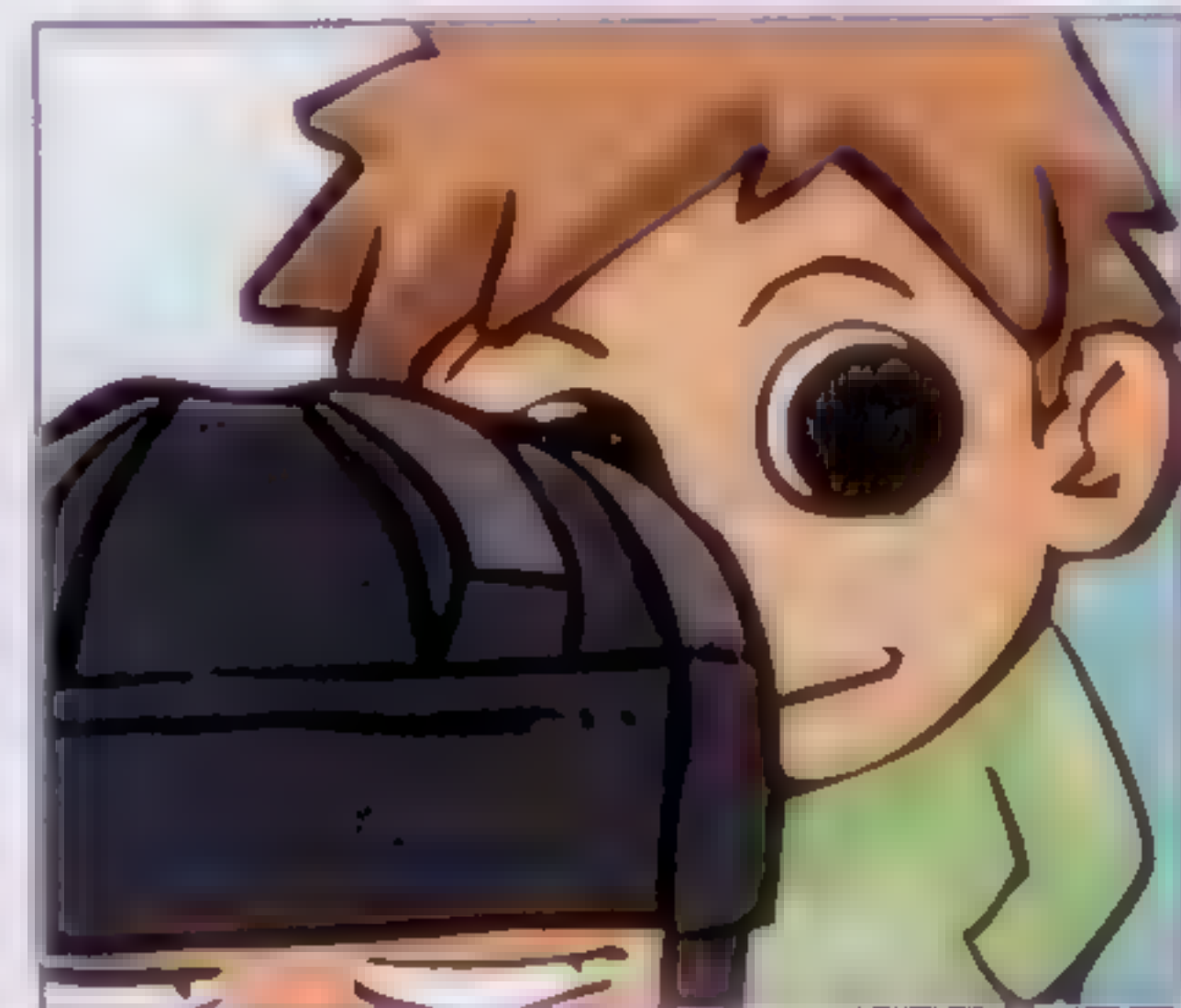
这是不是？……  
 那戏呢？……  
 那戏，……  
 ……  
 ……  
 假如没有……  
 ……  
 ……  
 ……  
 ……  
 ……

11. 12. 13. 14. 15.



• 1991 •

王：我不是很了解，你自己掌握吧。



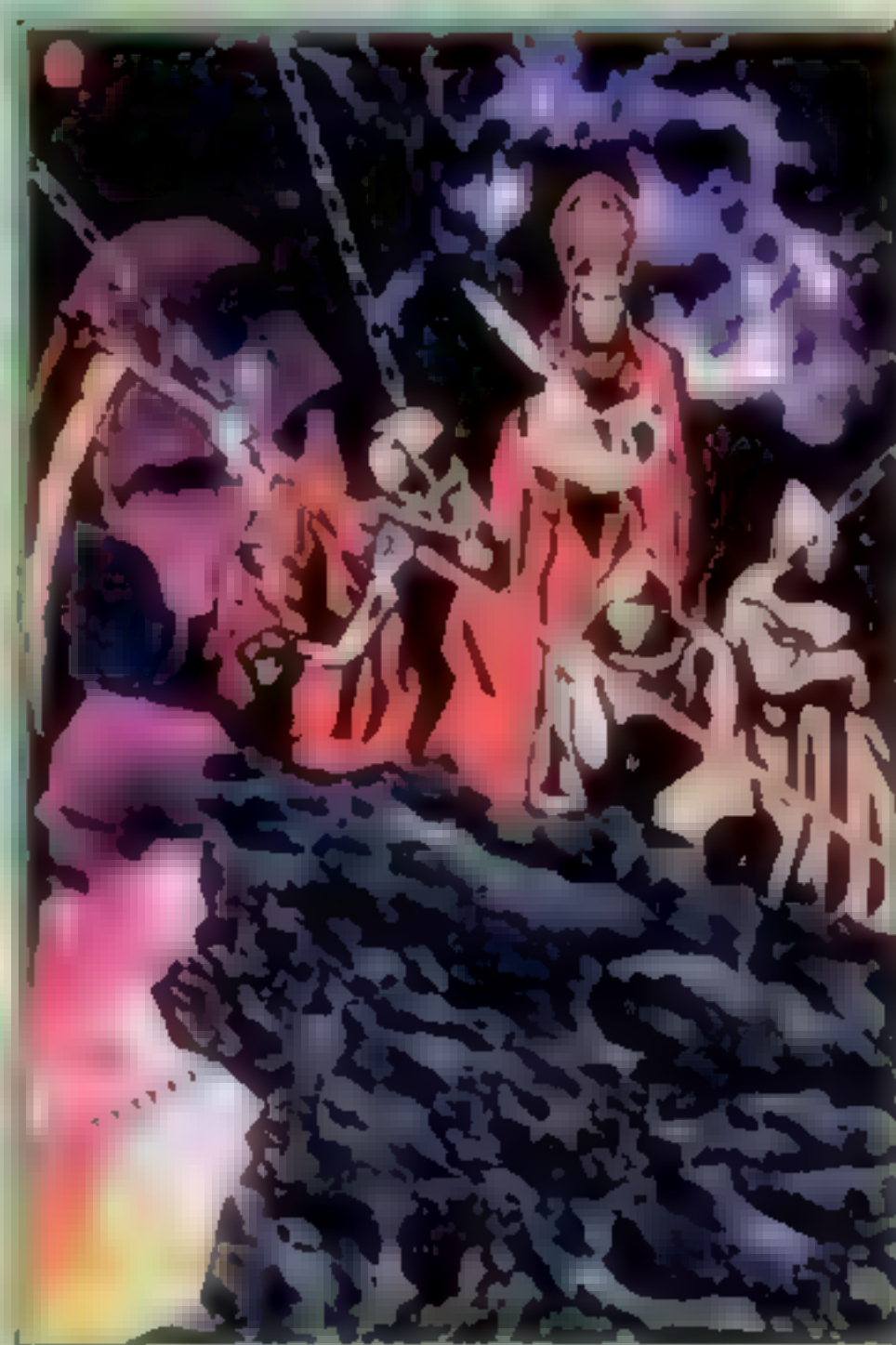
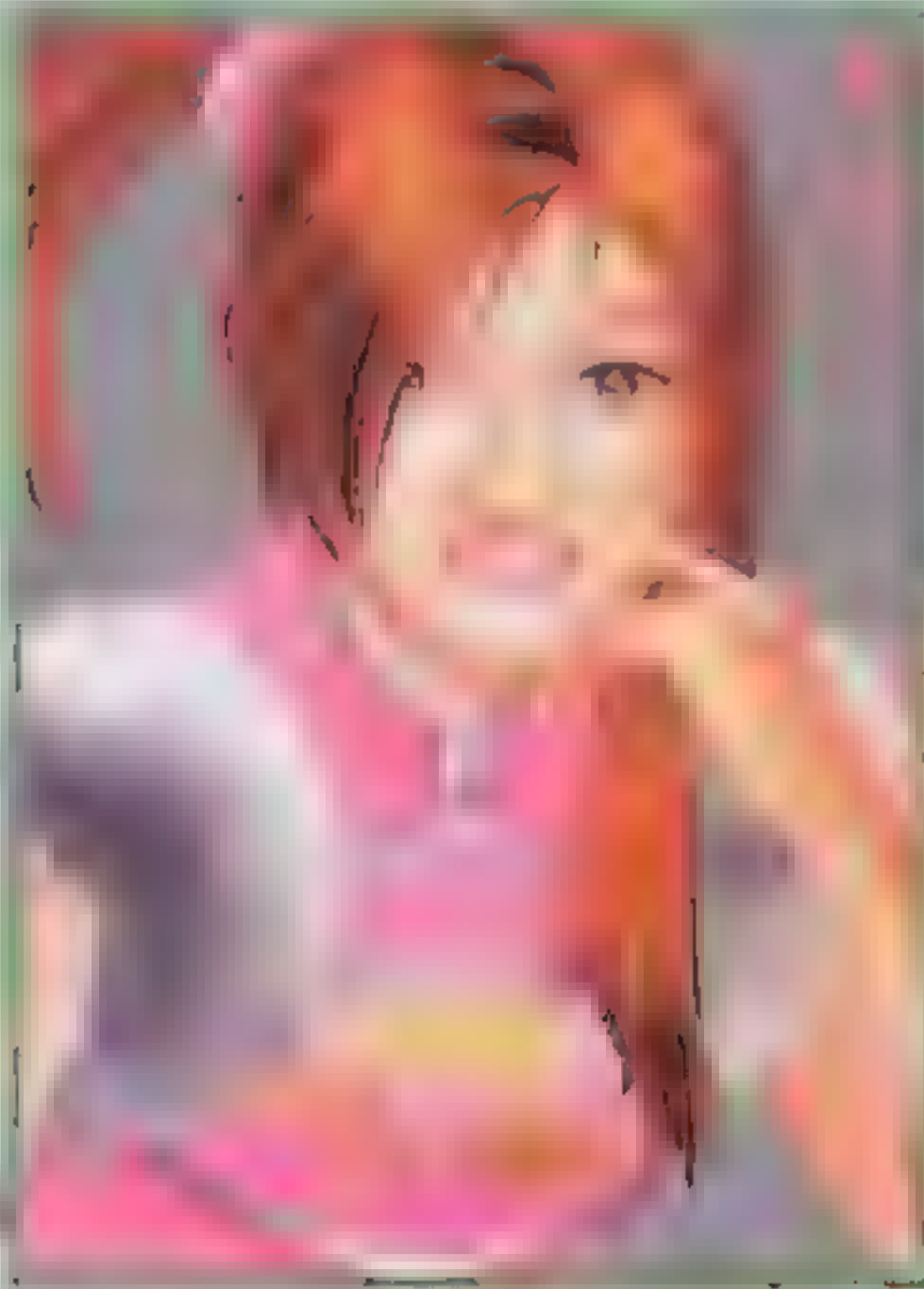
Handwritten musical score for the song "The Rose Tree". The score is written on three systems of five-line staves. The first system begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The melody is written in a simple, folk-like style with many beamed eighth and sixteenth notes. The second system continues the melody, and the third system concludes it with a final double bar line. The handwriting is in dark ink on aged, slightly yellowed paper.

[illegible]



# 大墙画廊

最近接手闯家之后, 和我们的华尧画师接触比较多。我发现一个好的画家最应该具备的就是审视周围的独到眼光, 绘画技巧则是为创意服务的。华尧的画风非常简练, 他的画最出彩的地方就是内容, 再配上贴合主题的绘画风格, 便能形成一幅完美的作品。《大墙》中的很多作者也一样, 也许他的画工并不出色, 但他的想象力丰富, 于是就可以弥补绘画上的不足。反过来, 如果绘画功底很高, 但画面缺乏思想、缺乏创意, 则不能算是好作品, 单纯画得像就不如用照相机了



也喜欢金亨泰的画, 觉得非常棒啊! 这个韩国画师的风格很注重突出人物的线条, 肌肉感也很强, 画女人也很美。







DSO和XXX.SAV两个文件，前者是游戏文件，后者是存档文件，将前者全部拷入存储卡后再与NDS连接，开机即可进入游戏。一般来说，玩游戏还需要去SUPERCARD的官网去下载一个长文件名支持补丁，这样才能运行一些特殊名称，如果想要在NDS上玩多媒体，看片、看电子书、听音乐等等的话，可以下载一个“FilmPlay”或是“Moonshine”，推荐使用后者，作为新出的软件，其功能和使用效果方面有了很大程度的提高。相信有了以上介绍，大家已经明白了，最后还要对使用CF卡的NDS玩家提醒，当NDS本体进入红灯状态时，最好马上开始充电，不要等电量全部耗完，否则CF卡有烧毁的可能。

[illegible][illegible]

你指的应该就是所谓XBOX360容量“丢失”7GB的问题了。关于这件事微软官方已经对此做过详细的说明。在这“丢失”的7GB之中，有4GB是为游戏开发商预留的“缓存区域”——完全从光盘读取游戏数据的速度慢，还有可能损害光盘表面，所以XBOX360的游戏需要预先将数据拷贝到硬盘中保存。这4GB的2GB容量是用来提高整个系统性能，例如XBOX的模拟器——我们都知道它不仅可以兼容大部分XBOX上的老游戏，这一兼容可能是通过几兆的模拟软件来完成的，所以占用2GB的容量也是情有可原了，这也是为什么在亲主机上运行XBOX游戏必须配备硬盘的原因，并且微软还将利用这些空间为玩家提供更多功能增强软件。至于最后“丢失”的1GB容量，是用来供操作系统使用的。综上所述，虽然硬盘有20GB的容量，但经过以上的层层剥削之后，玩家实际能支配的其实也就只有剩下的13GB而已，这

[illegible]

$$f(x) = \frac{1}{x^2} = x^{-2}$$

$$f'(x) = -2x^{-3} = -\frac{2}{x^3}$$

$$f''(x) = \frac{6}{x^4}$$

$$f'''(x) = -\frac{24}{x^5}$$

$$f^{(4)}(x) = \frac{240}{x^6}$$

$$f^{(5)}(x) = -\frac{2880}{x^7}$$

$$f^{(6)}(x) = \frac{40320}{x^8}$$

$$f^{(7)}(x) = -\frac{67200}{x^9}$$

$$f^{(8)}(x) = \frac{120960}{x^{10}}$$

$$f^{(9)}(x) = -\frac{207360}{x^{11}}$$

$$f^{(10)}(x) = \frac{362880}{x^{12}}$$

$$f^{(11)}(x) = -\frac{537600}{x^{13}}$$

$$f^{(12)}(x) = \frac{806400}{x^{14}}$$

$$f^{(13)}(x) = -\frac{1171200}{x^{15}}$$

$$f^{(14)}(x) = \frac{1658880}{x^{16}}$$

$$f^{(15)}(x) = -\frac{2342400}{x^{17}}$$

$$f^{(16)}(x) = \frac{3229440}{x^{18}}$$

$$f^{(17)}(x) = -\frac{4372800}{x^{19}}$$

$$f^{(18)}(x) = \frac{5830400}{x^{20}}$$

$$f^{(19)}(x) = -\frac{7703040}{x^{21}}$$

$$f^{(20)}(x) = \frac{10000000}{x^{22}}$$

$$f^{(21)}(x) = -\frac{12800000}{x^{23}}$$

$$f^{(22)}(x) = \frac{16384000}{x^{24}}$$

$$f^{(23)}(x) = -\frac{20992000}{x^{25}}$$

$$f^{(24)}(x) = \frac{27312000}{x^{26}}$$

$$f^{(25)}(x) = -\frac{35404800}{x^{27}}$$

$$f^{(26)}(x) = \frac{45529600}{x^{28}}$$

$$f^{(27)}(x) = -\frac{58988800}{x^{29}}$$

$$f^{(28)}(x) = \frac{75904000}{x^{30}}$$

$$f^{(29)}(x) = -\frac{97664000}{x^{31}}$$

$$f^{(30)}(x) = \frac{125696000}{x^{32}}$$

$$f^{(31)}(x) = -\frac{161472000}{x^{33}}$$

$$f^{(32)}(x) = \frac{207872000}{x^{34}}$$

$$f^{(33)}(x) = -\frac{268224000}{x^{35}}$$

$$f^{(34)}(x) = \frac{346688000}{x^{36}}$$

$$f^{(35)}(x) = -\frac{446720000}{x^{37}}$$

$$f^{(36)}(x) = \frac{576704000}{x^{38}}$$

$$f^{(37)}(x) = -\frac{741760000}{x^{39}}$$

$$f^{(38)}(x) = \frac{946304000}{x^{40}}$$

$$f^{(39)}(x) = -\frac{1205120000}{x^{41}}$$

$$f^{(40)}(x) = \frac{1532160000}{x^{42}}$$

$$f^{(41)}(x) = -\frac{1941760000}{x^{43}}$$

$$f^{(42)}(x) = \frac{2449280000}{x^{44}}$$

$$f^{(43)}(x) = -\frac{3070720000}{x^{45}}$$

$$f^{(44)}(x) = \frac{3831040000}{x^{46}}$$

$$f^{(45)}(x) = -\frac{4839040000}{x^{47}}$$

$$f^{(46)}(x) = \frac{6042240000}{x^{48}}$$

$$f^{(47)}(x) = -\frac{7590400000}{x^{49}}$$

$$f^{(48)}(x) = \frac{9543040000}{x^{50}}$$

$$f^{(49)}(x) = -\frac{12051200000}{x^{51}}$$

$$f^{(50)}(x) = \frac{15267200000}{x^{52}}$$

$$f^{(51)}(x) = -\frac{19366400000}{x^{53}}$$

$$f^{(52)}(x) = \frac{24537600000}{x^{54}}$$

$$f^{(53)}(x) = -\frac{30976000000}{x^{55}}$$

$$f^{(54)}(x) = \frac{38902400000}{x^{56}}$$

$$f^{(55)}(x) = -\frac{49472000000}{x^{57}}$$

$$f^{(56)}(x) = \frac{63027200000}{x^{58}}$$

$$f^{(57)}(x) = -\frac{80000000000}{x^{59}}$$

$$f^{(58)}(x) = \frac{100800000000}{x^{60}}$$

$$f^{(59)}(x) = -\frac{126976000000}{x^{61}}$$

$$f^{(60)}(x) = \frac{160000000000}{x^{62}}$$

$$f^{(61)}(x) = -\frac{201600000000}{x^{63}}$$

$$f^{(62)}(x) = \frac{252928000000}{x^{64}}$$

$$f^{(63)}(x) = -\frac{319040000000}{x^{65}}$$

$$f^{(64)}(x) = \frac{396000000000}{x^{66}}$$

$$f^{(65)}(x) = -\frac{496000000000}{x^{67}}$$

$$f^{(66)}(x) = \frac{614400000000}{x^{68}}$$

$$f^{(67)}(x) = -\frac{766720000000}{x^{69}}$$

$$f^{(68)}(x) = \frac{957440000000}{x^{70}}$$

$$f^{(69)}(x) = -\frac{1193600000000}{x^{71}}$$

$$f^{(70)}(x) = \frac{1484800000000}{x^{72}}$$

$$f^{(71)}(x) = -\frac{1843200000000}{x^{73}}$$

$$f^{(72)}(x) = \frac{2281600000000}{x^{74}}$$

$$f^{(73)}(x) = -\frac{2810240000000}{x^{75}}$$

$$f^{(74)}(x) = \frac{3440000000000}{x^{76}}$$

$$f^{(75)}(x) = -\frac{4288000000000}{x^{77}}$$

$$f^{(76)}(x) = \frac{5302400000000}{x^{78}}$$

$$f^{(77)}(x) = -\frac{6528000000000}{x^{79}}$$

$$f^{(78)}(x) = \frac{7993600000000}{x^{80}}$$

$$f^{(79)}(x) = -\frac{9747200000000}{x^{81}}$$

$$f^{(80)}(x) = \frac{11840000000000}{x^{82}}$$

$$f^{(81)}(x) = -\frac{14336000000000}{x^{83}}$$

$$f^{(82)}(x) = \frac{17312000000000}{x^{84}}$$

$$f^{(83)}(x) = -\frac{20864000000000}{x^{85}}$$

$$f^{(84)}(x) = \frac{25024000000000}{x^{86}}$$

$$f^{(85)}(x) = -\frac{30848000000000}{x^{87}}$$

$$f^{(86)}(x) = \frac{37472000000000}{x^{88}}$$

$$f^{(87)}(x) = -\frac{45952000000000}{x^{89}}$$

$$f^{(88)}(x) = \frac{56448000000000}{x^{90}}$$

$$f^{(89)}(x) = -\frac{69120000000000}{x^{91}}$$

$$f^{(90)}(x) = \frac{84128000000000}{x^{92}}$$

$$f^{(91)}(x) = -\frac{101760000000000}{x^{93}}$$

$$f^{(92)}(x) = \frac{122400000000000}{x^{94}}$$

$$f^{(93)}(x) = -\frac{146560000000000}{x^{95}}$$

$$f^{(94)}(x) = \frac{174880000000000}{x^{96}}$$

$$f^{(95)}(x) = -\frac{207920000000000}{x^{97}}$$

$$f^{(96)}(x) = \frac{245280000000000}{x^{98}}$$

$$f^{(97)}(x) = -\frac{287680000000000}{x^{99}}$$

$$f^{(98)}(x) = \frac{335840000000000}{x^{100}}$$

$$f^{(99)}(x) = -\frac{390560000000000}{x^{101}}$$

$$f^{(100)}(x) = \frac{452800000000000}{x^{102}}$$

$$f^{(101)}(x) = -\frac{523200000000000}{x^{103}}$$

$$f^{(102)}(x) = \frac{602240000000000}{x^{104}}$$

$$f^{(103)}(x) = -\frac{690560000000000}{x^{105}}$$

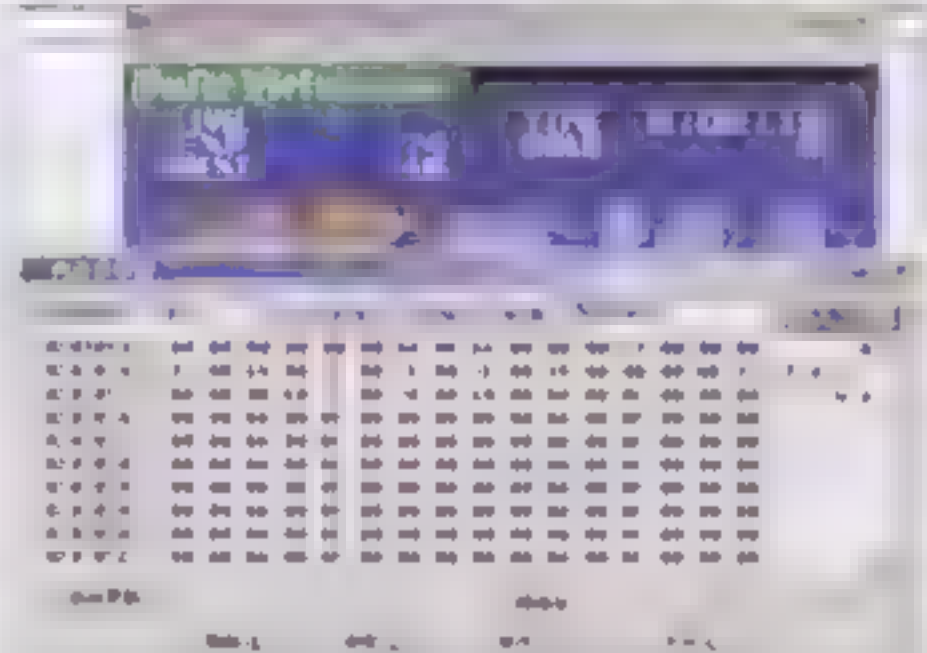
$$f^{(104)}(x) = \frac{788800000000000}{x^{106}}$$

$$f^{(1$$

像。即时存档的方法是将GBA接上游戏  
 卡带和月光宝盒，进入游戏，  
 在游戏中的任意时刻按一下月光宝盒上  
 的红色按钮，即可将当前的游戏状态存  
 入到月光宝盒的内存中。再次按下红色  
 按钮，即可从该存档点继续游戏。

目前的卡带状态进行检测,这时就会发现刚才想备份存档的游戏出现,接下来的操作就不用龙哥多说了。

VBA模拟器利用其自带的修改器查找你指定的内存地址，然后修改该地址上的数据值。在VBA模拟器主界面，以按数字键16使其出现数值输入对话框，并输入数字00000000，然后按F5键的快捷键执行其内存修改。VBA模拟器将刚才找到的数据地址，下图中用红圈圈出，用SMC2.0棒插在GPA上点F5



\* 明道先生全集卷之五  
播作打東地報願

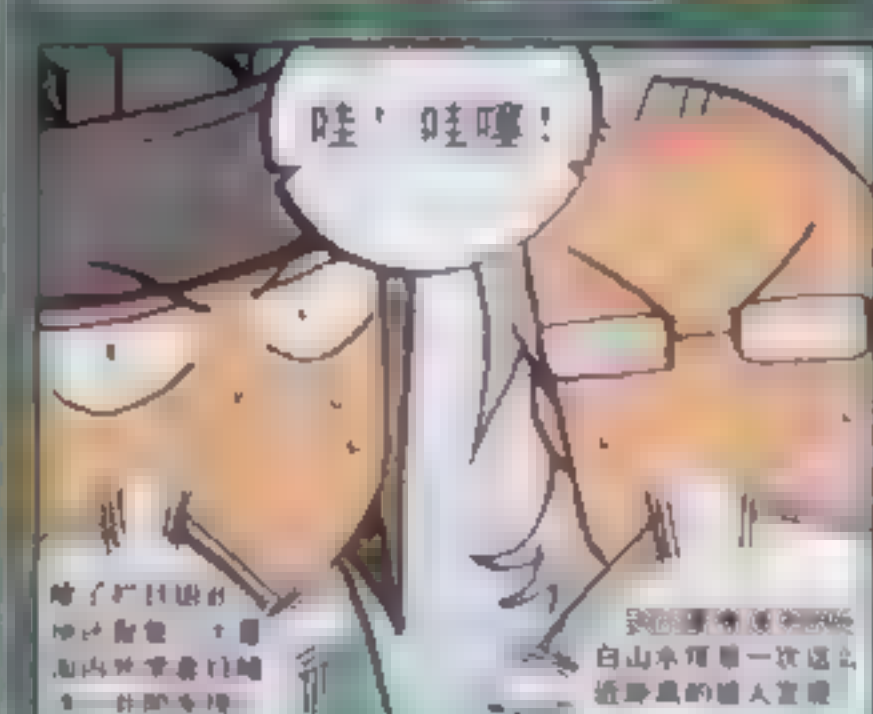
上，插入游戏卡带，开机后按住START和SELECT键进入SMS的管理菜单，先进第一栏文件管理把卡带上正在玩的记录备份到SMS2上，然后进入文件编辑栏，选择刚才备份的存档，进入修改画面，直接来到刚才记下来的地址。接下来就是替换掉现在的数据换上你想要的，记住是用16进制的换算关系，然后保存位，内存存档就行了。整体来说，修改游戏主要是通过卡带指码并不能在月报上有详细的修

文不對題, 并在新稿中 23、PS2.94

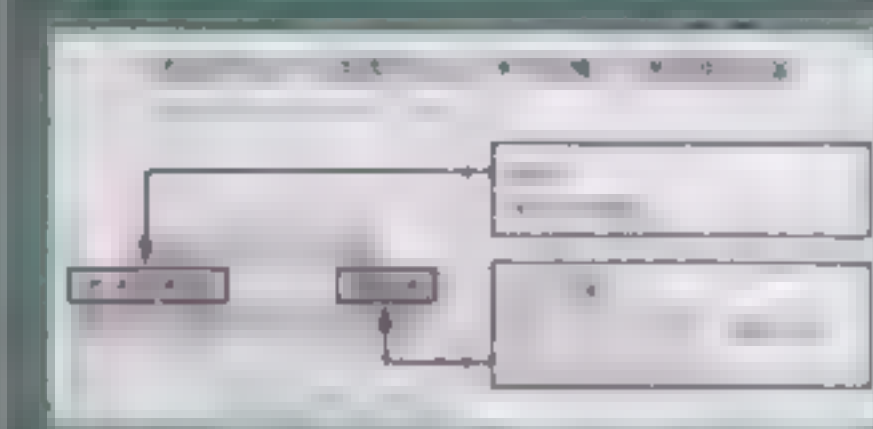
1. 同时，必须至少先用Leon通关

次之后才会出现Ada模式。游戏店老板所说的“已经删除”应该是指将你留在PS2记忆卡中关于本作的进度记录删除。进入游戏后由于其在记忆卡中已经找不到已通关的记录，所以无法进入Ada模式。他删除的是你通关的记录，而不是删除了Ada模式。要知道，游戏光盘是只读的DVD光盘，游戏程序是刻在光盘里面的游戏程序，你不可能删除光盘里面的游戏程序，你也不可能像修改游戏那样直接删除Ada模式。考虑到PS2的记忆卡容量有限，PS2的记忆卡容量有限，在记忆卡容量已满的情况下，无法存储新的记录，所以无法进入Ada模式。在PS2都已经进入末期的今天，家中仍然还有不少在玩着PS、DC的玩家，他们可能不知道，在PS2的记忆卡容量已满的情况下，无法存储新的记录，所以无法进入Ada模式。在PS2都已经进入末期的今天，家中仍然还有不少在玩着PS、DC的玩家，他们可能不知道，在PS2的记忆卡容量已满的情况下，无法存储新的记录，所以无法进入Ada模式。

## 【目次】



## 冰皇PSP官方维修办法



上海書畫出版社 上海PS2問題電燈變換制  
向英水質的坑 上海書畫出版社

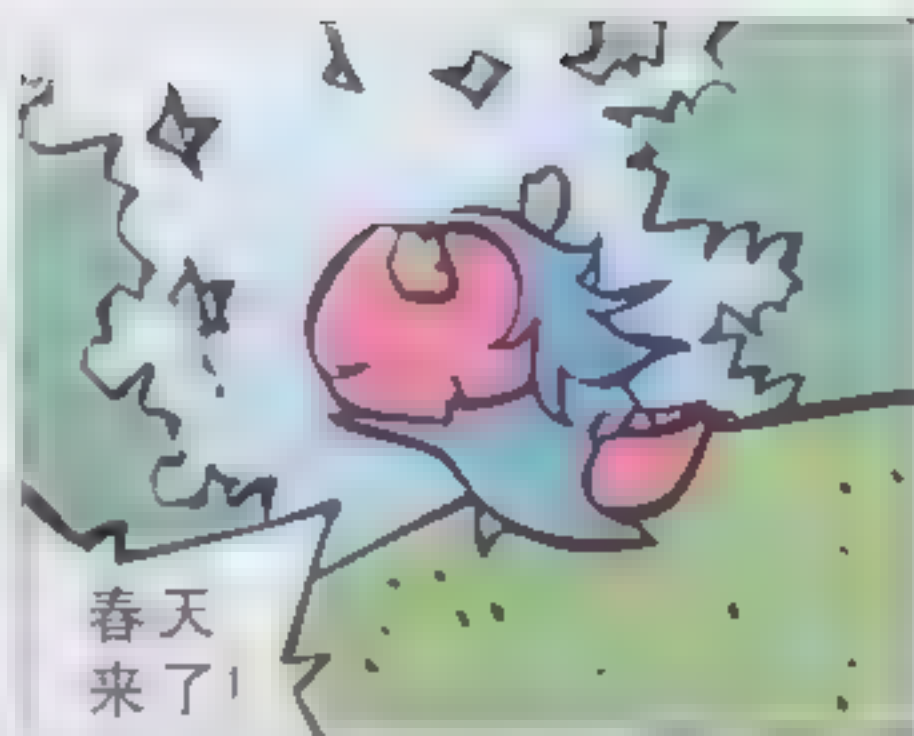


我国仍然是许多玩家梦寐以求的，真正能与国际同步更新换代主机的玩家，在我国的数量其实是相当之少，不要顾虑太多。至于将来PS2的软件推出问题，先留在这里，你举一个例子：PS2最早是在2000年3月份推出的，可直到2004年仍然有无数PS游戏在接着推出。3、所谓PS2完美芯片，只是说其对D版游戏的兼容性接近完美，几乎都能支持。你所说的没有“Loading”直接游戏在以光盘为载体的游戏主机上无法真正实现，因为要开始游戏，主机必须先从光盘中读取数据才行，这个读取的过程就是“Loading……”，这个与改机芯片并没有任何关系，更不是“完美芯片”能够解决得了和需要去解决的问题。4、都能，不过5万09行货改不能读取CD光盘，所以也无法玩PS游戏。

是千算万算，那在PS、PS2等PS3+还是  
不知道嘛的举动，PS2上的好游戏很多，而且今年还会推出不少大作，这些好游戏足够之前没怎么玩过PS2的玩家好好的玩上相当相当长一段时间了。这个说法见者请早没错，如今索尼已经正式宣布PS3将延期至今年11月份发售，龙哥早就说过，“PS3今年春发售”的说法根本不值得相信，至少也得等到年末，果然印证了。PS3的延期，除了自身硬件方面准备的不充分之外，微软新主机XBOX360的进展、特别是在日本不可思议的惨淡经营使其一段时期内根本无法对索尼的PS王朝构成有力威胁，所以这次的发售延期自然就在情理之中。而且新主机刚发售时我国JS们的恶意炒作以及主机本身高昂的造价——PS3的价格至少也是360级别的，所以这段时间内手头如果有银子的手，当然是毫不犹豫的入手PS2了，至于PS3，先让后发制人吧！

4、不必如此，前几次GBM的产品中一样有，GBM的锂电池基本没有，不过GBM的产品，不用电池的做产品，就是GBM开搞什么吧？纯粹为了炒作而已，不过GBM这种整机小巧玲珑，散热方面根本不用担心，而且价格也不贵，现在学生用的多哦，CBA联赛也有用呢！

5、教皇：这下好了，你们可以组合在咖啡壶上



确切位置，也即北纬16度东经41度的那个小岛上探索得到浴血月牙刀；不要将其装备给任何人，并在海域内遇到并击败阿芝莎一次；接下来去巴士拉（バスラ）的酒馆就会发生剧情，之后请确保身上至少有100万，并且日本的行久（ユキヒサ）、印度的阿尔（アル）以及英国的克里斯蒂娜（クリステイナ）三人都在舰队中，出港后再次遇到阿枝莎的舰队并将其击败后就会自动发生剧情，花100万大洋就可以救出阿芝莎并成为你的同伴。阿枝莎的剑斗术和HP都很差，建议让她做弓手之位，在战斗中，新手和新手时都是不错的选择，到了后期，在某种情况，估计收益，性价比就不高了，可打了。

④牛作非 样的类型，最好还是由文



留姓名，来信给龙哥，到时候请顺便附上大名吧，龙哥自己都觉得对你不住。1、5万的机子贵了些，而且现在5万里面除了09行货改，其他地区型号的全新机已经很少见了；7万的价格比较合理，现在差不多就是这个价，可以接受，而且7万的翻新机很少，基本可以放心。这个游戏店老板说得那些配置都是PS2标准配置，没错。2、这个问题……龙哥已经在热线中无数次的回答过了（汗）。总之7万的烧机情况并没有你想的那么严重，龙哥倒是比较推荐你现在购买7万的。3、还

上要比前大的，而它的比2代低了不少。

你说的那个无人能击败的女海盗阿芝莎（アズーザ）了，她可不是那种在各地同业工会接受任务后的普通角色，而是可以收为同伴的哦，这是阿芝莎成为同伴不能彻底击败她的原因了。不过其他同伴不同，阿芝莎的收入方法比较复杂一些。首先你得在东南亚海域内势力最大，这样阿芝莎的舰队就会在印度洋海域内出现；之后在印度洋海域的大港口里反复请酒吧女郎喝酒并打听到浴血月牙刀（血塗られたシヤムシル）的



“魔王雪飞曾吐气，真玉幸时白利子早加。”  
人子变成 日本第一 逆兵 信了真丹，家







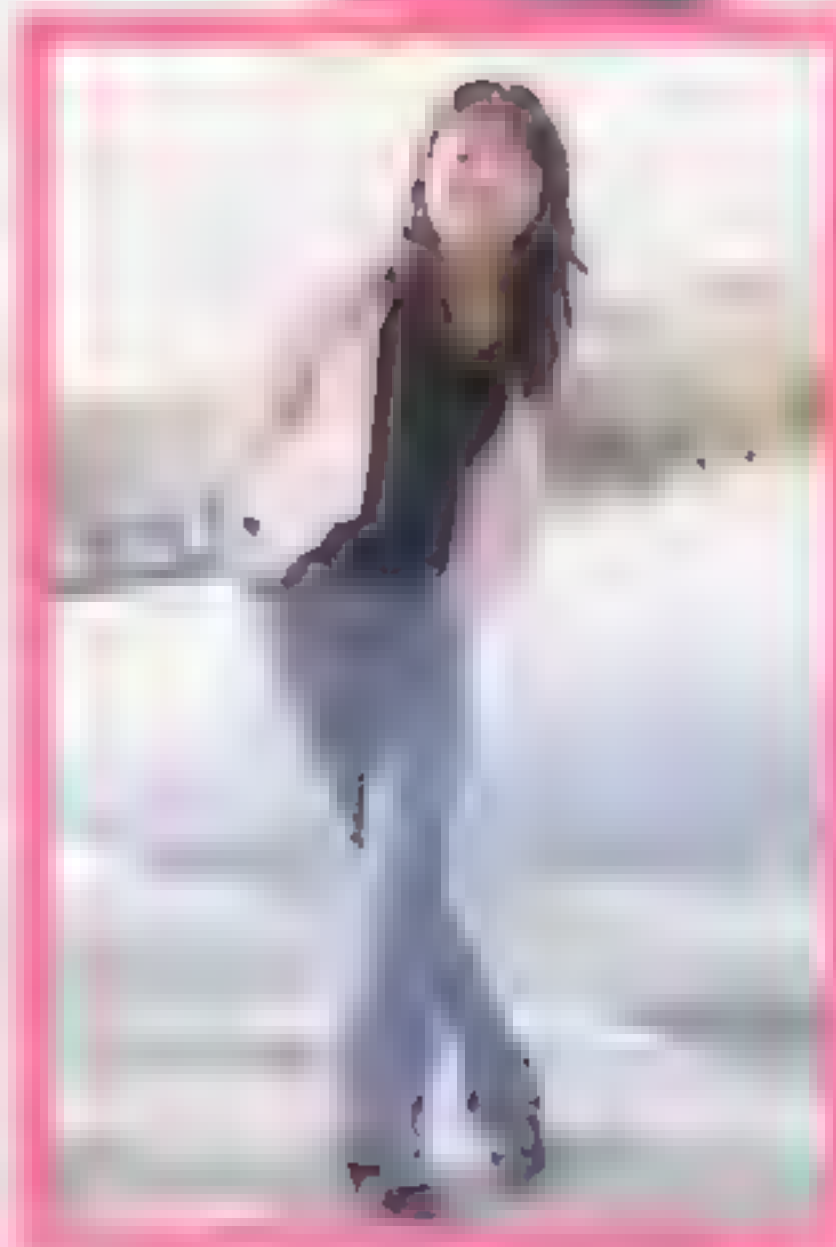
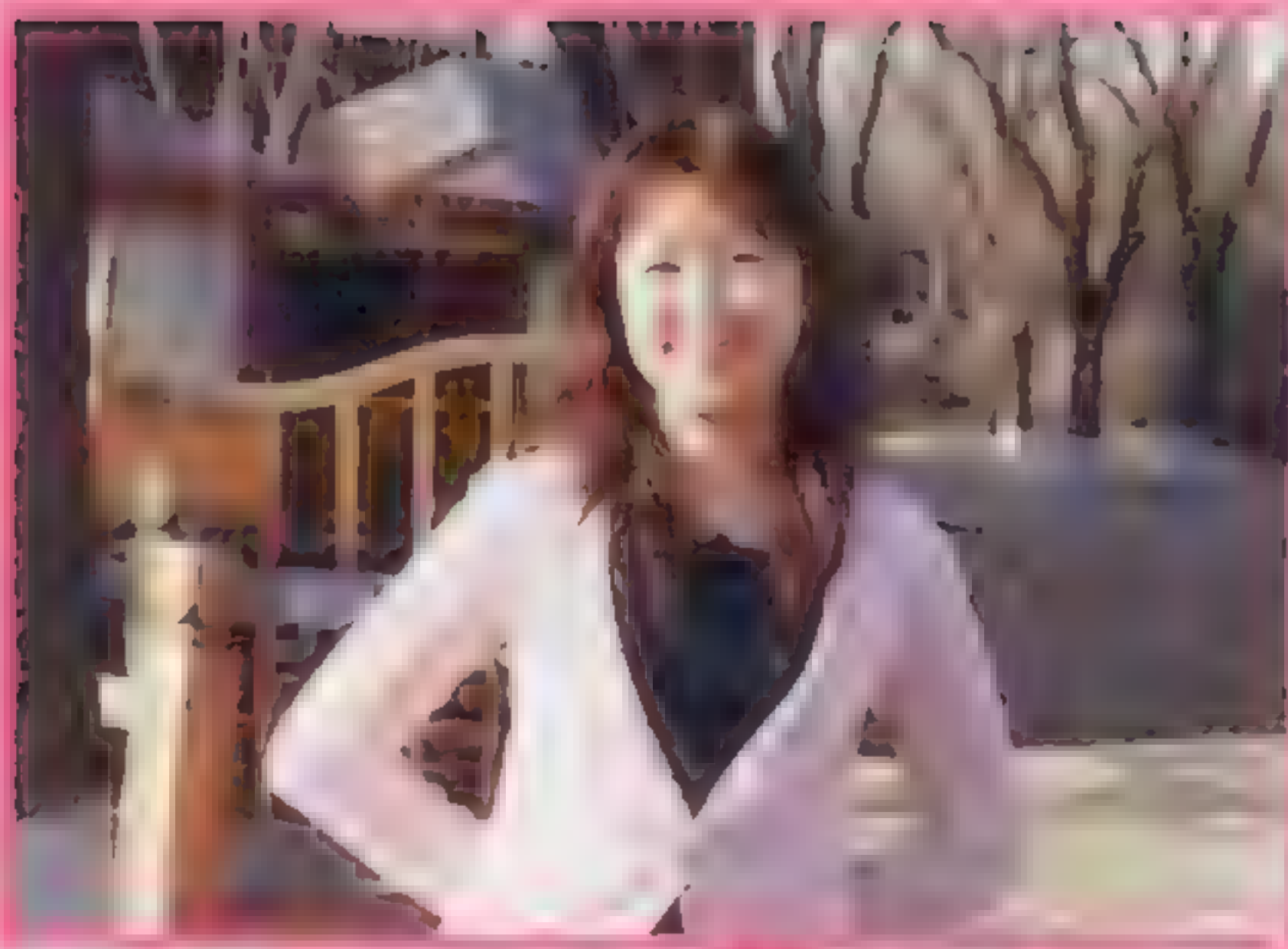
## A portrait of a woman with dark, shoulder-length hair, smiling slightly. She is wearing a dark-colored top and a light-colored, patterned shawl or cardigan. The background is a soft, out-of-focus indoor setting.

## 我内向,但游戏可以成为沟通的桥梁

1. 在 1990 年， $\text{CO}_2$  的浓度是 354 ppm，在 2000 年， $\text{CO}_2$  的浓度是 370 ppm。假设  $\text{CO}_2$  的浓度以每年 1.5 ppm 的速度增加，那么到 2050 年， $\text{CO}_2$  的浓度是多少？



价 = 4





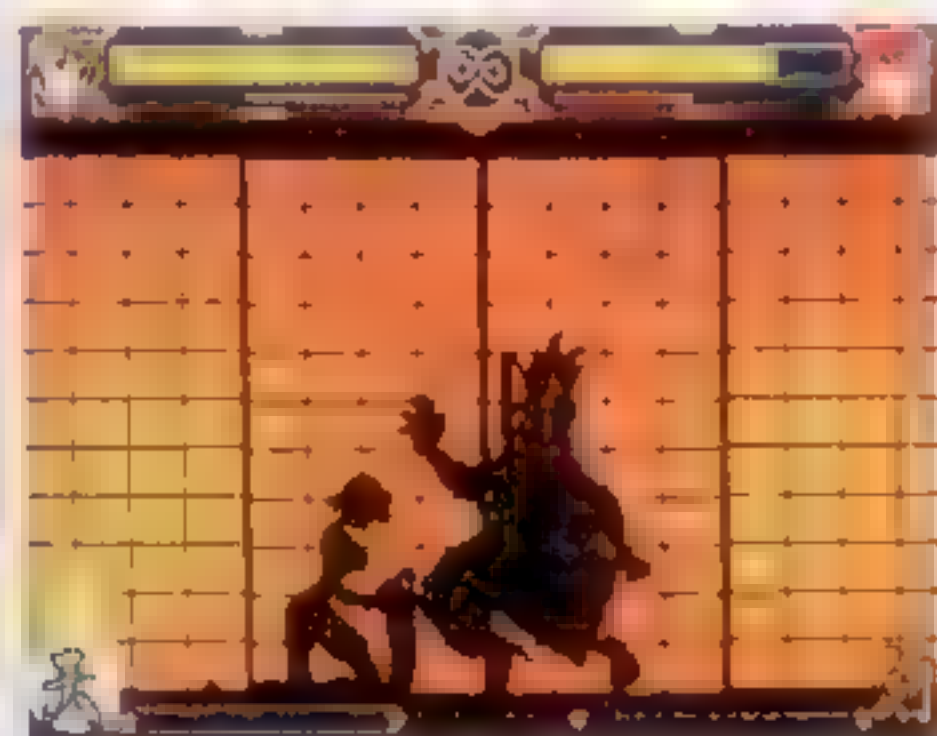


天下第一剑客传

— 100 —



**ROHA**,  $\frac{d}{dt} \left( \rho h^{\alpha} \right) = -\rho g h^{\beta}$

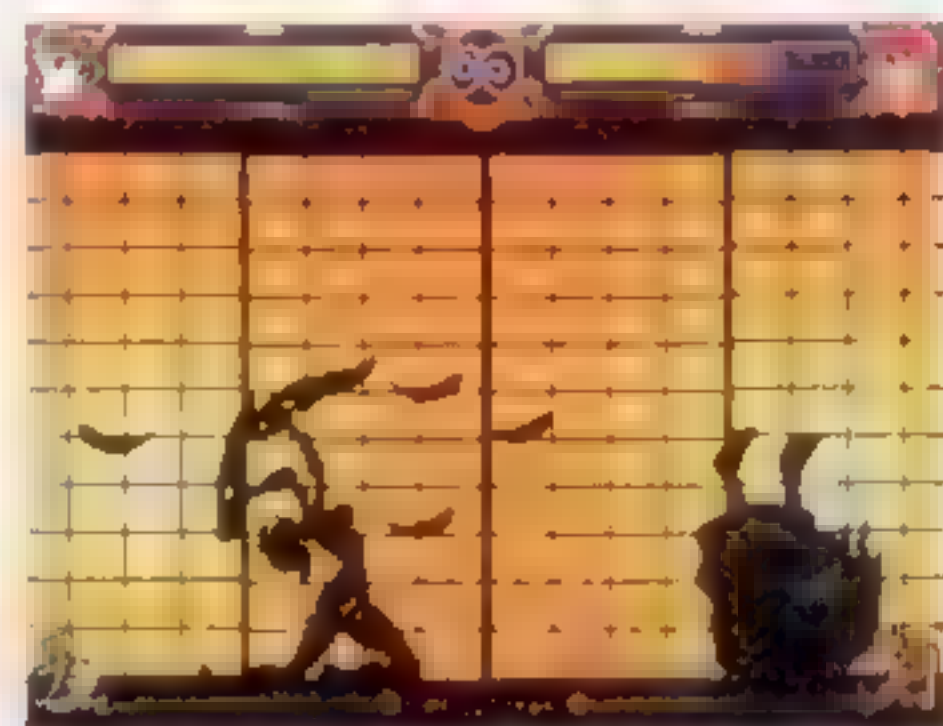
[illegible]

虽然天下第一剑客传的角色性能平衡性依靠模式的多样化得到了软性调整,但几位性能角色的易用性还是非常明显的。本期,我们将把目光聚焦在性能顶上的二位角色身上。熟练运用任意一位都能保证很高的胜率。 □文/大怪

# 格斗天书

所谓格斗竞技类游戏与武学相通 为心技体的较量

0. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 8

[illegible][illegible][illegible]

A grid of 100 small, square images, each containing a different mathematical symbol or formula. The symbols include numbers, letters, mathematical operators, and geometric shapes, arranged in a 10x10 pattern.

[illegible]

**风调雨顺：**

[illegible]

1. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值,  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值.

2. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

3. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

4. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

5. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

6. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

7. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

8. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

9. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

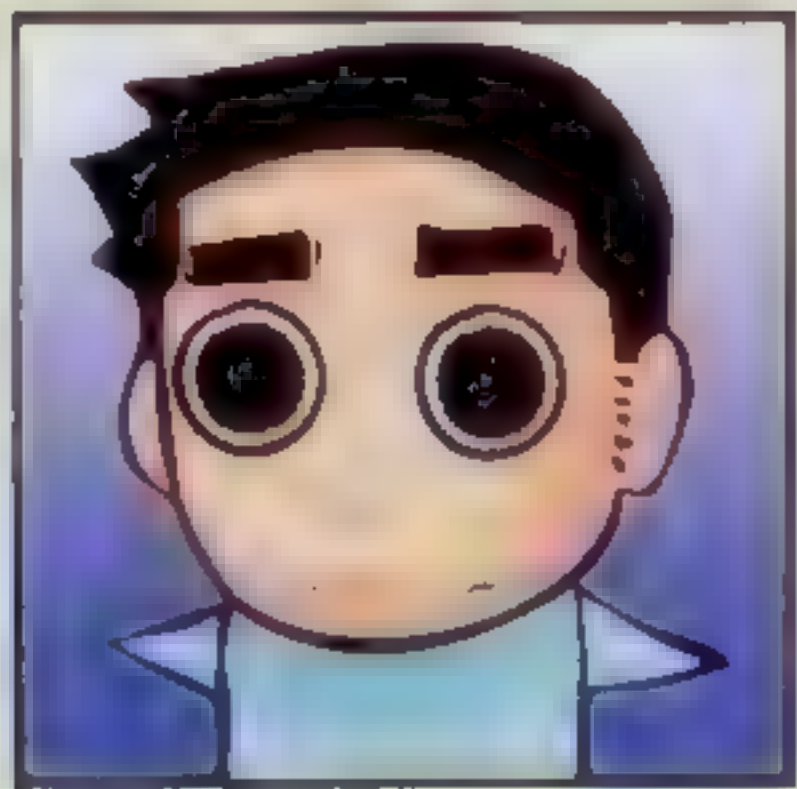
10. 设  $A, B$  为  $n$  阶方阵,  $\lambda$  为  $A$  的特征值,  $\mu$  为  $B$  的特征值, 则  $\lambda\mu$  为  $AB$  的特征值,  $\lambda + \mu$  为  $A + B$  的特征值.

[illegible]

■备注：风间火月直跳中斩的对下判定极为明显，是跳入压制的保证



# 科普园地



不知道各位是否注意到了,最近SQUARE ENIX(以下简称SE)公司作品物物亮相,游戏好坏不说,仅凭效果来说,我们看到了一个新的技术时代的到来。苦心制作的技术完全自主开发,SE通过多年的积累,掌握的合作机制,CG技术已经带给工作在这行的每一个工作人员新的标准新的方向。这些很值得我们去分析了解,很多我们已知的技术和我们不知的技术,在了解到SE的技术方向的时候我们也会找到我们自己的方向。

在短短几年中我们看到了SE社CG技术的突飞猛进,看到了FF每一代的飞跃,看到了游戏中3D效果的加入,看到了3D电影的实现,看到了游戏中头发衣料的运动,各种游戏中实时特殊效果的实现。我相信在不久的将来,我们现在看到电脑游戏中的实时效果,在不久的将来,我们可以在游戏中实时看到。因为每次的期待都给我们一个实在的答案,我们想要的吗,已经很接近了。在画面效果上,SE社已经走到了CG技术巅峰。日本会社给人常常有一个统一的感觉,就是十分认真并且有一种决心责任感在里面。和欧美公司的博大以及商业化感觉有很大不同,游戏外表越来越佳。代表厂商SE希望你一路走好。如果在游戏性方面也做到最好,那日本游戏的崛起应该会更快到来。

□文/朱峰



## SQUARE · ENIX 近期作品CG技术分析



在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。

在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。

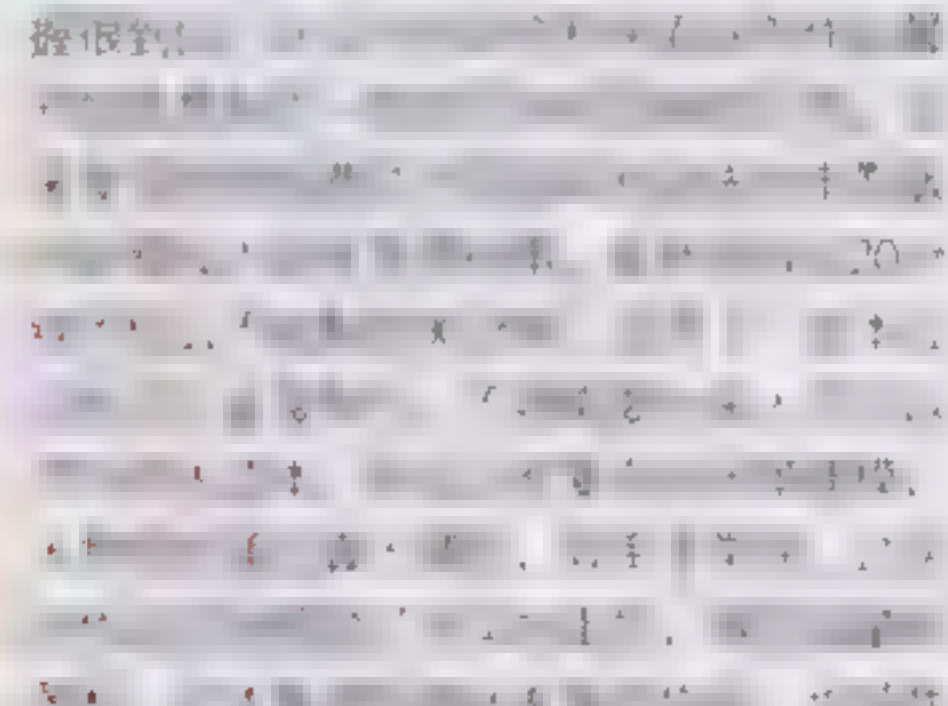


在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。



在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。

在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。

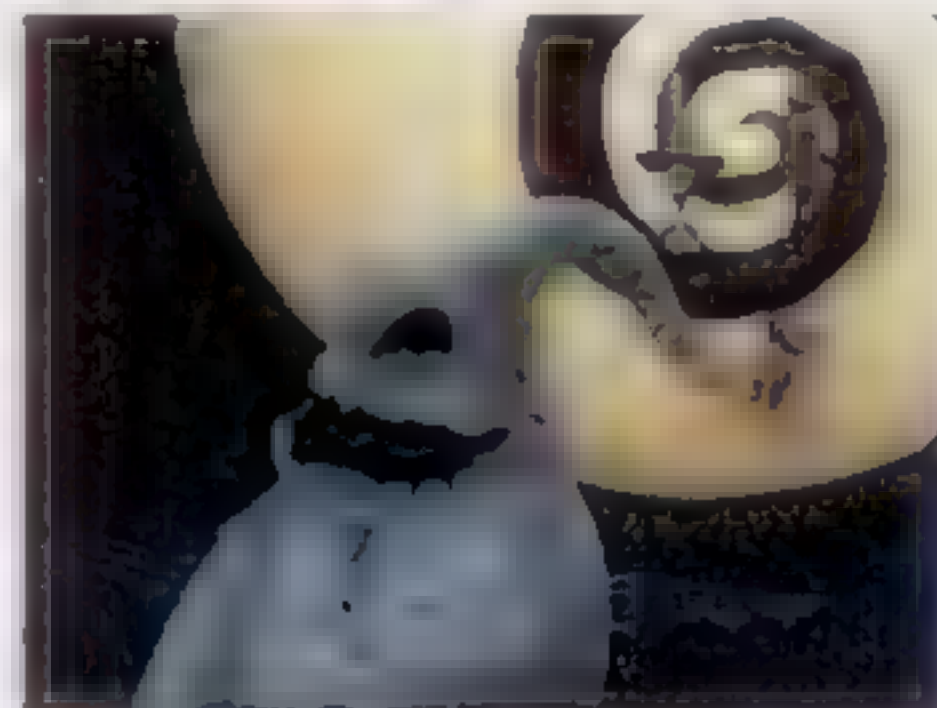


在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。



在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。

在了解SE公司的CG技术之前,我们先来了解一下SE公司的背景。SE公司成立于1987年,总部位于日本大阪。公司最初是一家游戏开发公司,后来逐渐发展成为一家游戏发行公司。SE公司最著名的作品是《最终幻想》系列,该系列游戏在全球范围内拥有庞大的玩家群体。除了《最终幻想》系列,SE公司还开发了其他许多知名游戏,如《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《王国之心》等。SE公司的CG技术一直走在行业的前列,其作品中的CG画面质量极高,深受玩家的喜爱。



人物造型千奇百怪的王国之心





虽然备受信长期待，但最终却成为金骷髅!!!

少年得志意气风发

近江（现在滋贺县）的大名。不过最初浅井家只是六角家的附属，但浅井长政的祖父浅井政趣京极家争夺继承权时，扩大了自己的势力，占领了近江北郡。随后与京极家友好，全力抵抗近江南部六角家的攻击，并逐渐扩大了自己的势力。然而最初浅井家只是很小的一股势力，为了抵御六角家的攻击，与北方的大名朝仓家结成同盟。而朝仓家出兵帮助浅井家击退了六角家的进攻，因此两国长期以来一直是相互信任。

之后继任家督的浅井久政并不擅战斗，领地不断被京极家和六角家蚕食，最终浅井家沦落为六角家的属国。因此浅井长政最初名为浅井贤政，其中的“贤”字取自六角家当主六角义贤，并且与六角家家臣的女儿结为夫妻。但长政并不甘心在六角家旗下苟存，父亲久政的一句“成为六角家家臣的义子”更使长政下定决心奋起反抗。首先将六角家家臣的女儿送回，随后宣布从六角家独立。并率军领一万名士兵在野良田合战中击败六角家的两万大军。

这时钱并求心向六角亭的宰臣们后悔不已，而那些

中的“贤”字改为“长”字，表示与六角家彻底脱离，同时向韦破川大军的织田信长示好。随后巩固了北近江的支配权，与反六角的地方势力结成同盟，使浅井家跃升为战国的大名。

浅井长政其实也是政治联姻，这样可以达到两个方向上打击斋藤家的目的。而年轻的浅井长政更没让信长失望，紧跟信长大人一起消灭了斋藤家六角家，与阿市的一系如胶似漆，并有了三个女儿和一个儿子。在这期间，两国的关系也是亲密无间。

可是在信长讨伐朝仓义景时，长政却突然高举叛旗，向信长宣战。浅井背叛织田的原因有二种说法，其中最著名的莫说是长政的祖父代曾——经过朝仓家的恩惠，而在道德天平的另一端则是——兄——织田信长。为了曾经的恩人浅井长政背叛了信长——一种说法是，在浅井家结盟时，浅井家提出的条件之一，是朝仓家，而信长破坏协议攻击朝仓家——长政认为信长果然不值得信赖，决定借机将信长消灭。

在电影电视剧中，  
并非政置造成一名讲，  
信长并非长政自身的决定。  
决定。看到这里在大家的脑海里，  
一个优柔寡断、在父亲和家臣面前不能独  
袖的形象。

北 14 14 14 14 14 14

两事发生争执导致夫、子分离。妻子送回娘家，拒绝情况不同被杀。据说阿、袋满豆子的口袋交给信长，后来去信长。而长政却没有。还提到阿、袋。

● 被信长击败后[

斗。可惜，  
自杀身亡。大力表现长政与阿市  
夫妇的感情。最后的关头长政强行与自己深爱的妻子  
分离，希望阿市能继续幸福生活。

制作成庆祝战斗胜利的酒杯。也许正因为信长对长于期待，才在长政背叛后久久不能平息心中之怒，假设长政继续与信长合作，也许在日后的地位会在丰臣



聖武天皇之上

没有承袭并家灭亡后，长政的三个女儿得到了织田家的保护，日后都成为了战国时代的著名

1570年6月21日，        、        谷城，但并未发生  
攻击而是突然将阵地转移到了龙鼻，将小谷城的        

朝仓援军一万士兵会合，士兵总数大  
上，只有一万八千士兵。此时朝仓、浅井  
出现了分歧，提出了山野战的意见，而横山堀  
「通往越前，绝不能轻易放弃的车争要地。在车  
主张野战，张防守西方争论不休，但最终决定出兵  
野战，朝仓、浅井联军从大依山向野田三田村进  
发。浅井联军的动向已经被信长看破，在越前  
南北早已做好部署。首先是德川军的酒井一久、小笠原  
长忠率队冲入朝仓军的阵地，打响了战斗的第一枪。不  
过最初占有优势的是朝仓军。另一方面，浅井军背水一  
战，先锋矶野员向织田军发起了猛攻，突破了织田  
军13道防线中的11条，眼看信长必败。作战计划眼看  
失败。在这关键时，德川军挽救了危机，与朝仓军  
的豪胆命令神原康政从侧翼突击，使朝仓军全线崩溃。  
辉煌的胜利为织田军带来个胜利的光明，支援神川军在  
时一铁军军回援，与氏家卜全、安藤守就兵从侧  
击。全力向前的浅井军无敢防范侧翼的攻击，  
全军崩溃……

## 浅井长政

1547年—1573年 备前守 浅井久政之子  
浅井家的第三代家督，在幼少时期以摄政官、

长的重视。迎娶了信长的妹妹战国第一美女阿市。是信长妹夫的第一人选。

## 重要相关人物简介及雪飞杂谈

浅井久政：????年—1573年。浅井长政之父。将家督之位让于长政后，仍然影响着长政的决定。虽然不擅战斗，但在内政方面却发挥了自己的才能。为人懦弱，最终导致浅井家成为六角家的附属。

赤尾清纲：????年—1573年。海井家臣。与海北纲亲、雨森孙兵卫并称“海赤雨三将”。主家灭亡后成为俘虏，被斩首示众。

矶野员昌：????年—????年。浅井家臣。佐和山城主。姊川合战中担任浅井家的先锋奋战在最前线。合战失败后投降。成为新庄城主。但最后因为误解，被没收领地流放到高野山度过凄凉的晚年。

远藤直经：????年—1570年。浅井家第一猛将。曾经向长政献计暗杀信长，但未被采纳。姊川合战中单身冲入信长本阵，战死。

## ■胡言乱语、霄飞杂谈

年轻有为的武将，虽然战败身死，但是却不连累妇孺，两次与敌人交战前都将妻子送还，并不利用她们为自己捞些本钱，尤其是小谷城城破自杀前，并没有利用妻子作为最后的筹码，而是坦然赴死，更是令人钦佩。虽然和阿市只是政治婚姻，但是两人的感情融合令人羡慕。长政背叛信长应该并不只是出于义气，而是与朝仓家本来就是唇

一个目标很有可能就是浅井家，到时恐怕浅井家会再次沦为别人的附庸国。虽然同为信长同盟，但浅井家的势力并不能与德川家相比，而且德川家一直担负着防御武田家的重任，因此德川家可以长存浅井家却不一定能长存。虽然长政贵为家督，但并不能决定一切，很多事情都受父亲和家臣支配，虽然信长很可能根本就不是长政的本意，也许只是因为他的经历比较特殊，因此被后人美化甚至神化。



# 电玩产业论

## 企业间联合产生的主机PC-E

我们把以提供软件为主的电脑软件公司称为软件商 (THIRD PARTY)。也就是从第三方的立场向第一主机提供游戏。但是任天堂公司却把给FC制作游戏的公司称为LICENCY (执照持有者)。当时日本的大多数软件商都是这种执照持有者。

在业界关系的事件 1987年春, FC开发公司HUDSON和NEC发表了正在共同开发主机的声明。这就是同年10月1日发售的PC-E。但是在PC-E发售前发生了一件奇怪的事情。在日本的电脑界传出了HUDSON公司的高桥名人神秘的消息。至今也不清楚高桥的暗示究竟是什么。

HUDSON公司主要仍从事主机软件开发。它的历史可追溯到1977年由NEC方面的HOME ELECTRONICS公司进入。开发硬件和软件开发能力的因素, 可以用作方式。其他公司也共同进入这个领域。HUDSON和NEC的PC-E成了这方面的先锋。FC本体在1987年1月发售, 销量达到1000万, 使任天堂在主机市场可说是独霸鳌头。任天堂和以前的ATARI公司一样, 开发主机又推出软件。但任天堂在FC发售前成了独占模型的优势。在PC-E的发售打破了这种“独占”模型。这种合作开发的形式也给了索尼的EGA和日立。

作奠定了基础。PC-E的销量超过了400万台, 在主机市场占有了一席之地。但是作为企业间的初次合作而

## 次世代主机之战就是商业模型间的战争

到目前为止, 我们介绍了3个商业模型。它们是 (1)ATARI型 (2)任天堂型 (3)NEC·HUDSON型。我们可以通过列表来“解释”它们。

图表1中的横轴是用“公开”和“封闭”来表示。“公开”是指像音像制品或电脑软件那样可以自由地参与竞争的形式。软件商不一定非要购买主机, 只要购买了软件就可以参与。制作什么样的软件都可以的一种形式。相反, “封闭”是指软件商必须向主机商支付相应支付各种手续费用才可以参与制作的形式。图表中的纵轴是将一家企业的单独的商业行为和企业联合合作的商业行为, 进行区别。ATARI型和FC一样, 属于软件开发的“单独商业形态”。而PC-E则是与软件制作分工合作的“联合型”。

现在大家也许明白, 家用游戏机制造业是包含“独占”和“联合”两种形态的。而且今后的商业形态, 不断产生“竞争”。表上主要用游戏机代表, 但其在新技术的背后, 新的商业模式也不断地被摸索出来。所以, 现在游戏产业中“次世代主机之战”的实质, 也可以说是各种商业模型间的战争。这不是简单的对比主机性能, 而是各个公司为了在次世代主机中占据有利地位而展开的战争。

当·霍金斯在3DO上, 宣布要开发自己的主机。这可以说是“ATARI型”和“NEC·HUDSON型”的结合。那么, 到底什么是“联合型”呢? 详细我们将在后面的章节中, 通过一个例子, 来关于“联合型”商业模式存在的问题。一切商业模式。

## 任天堂自己成了反面教材

任天堂式的商业行为, 虽然一直被人们称为“任天堂模式”, 但它在游戏业界

图表1)

|             | 廉价特许权型<br>商业模式 | 高价特许权型<br>商业模式 |
|-------------|----------------|----------------|
| 加入的第三方软件商数量 | 增加             | 不增加            |
| 加入的第三方软件商规模 | 资本较小的公司增加      | 以大公司为中心        |
| 需要的软件       | 顺其自然           | 少数成功作          |
| 软件的品质       | 良莠不齐           | 非除失败作          |
| 软件的价格       | 廉价             | 高价             |
| 主机的价格       | 高价             | 廉价             |
| 盈利的支柱       | 主机             | 软件             |
| 商业事例        | 松下电器 (3DO)     | 任天堂 (FC)       |

图表2)

|             | 廉价特许权型<br>商业模式 | 高价特许权型<br>商业模式 |
|-------------|----------------|----------------|
| 加入的第三方软件商数量 | 增加             | 不增加            |
| 加入的第三方软件商规模 | 资本较小的公司增加      | 以大公司为中心        |
| 需要的软件       | 顺其自然           | 少数成功作          |
| 软件的品质       | 良莠不齐           | 非除失败作          |
| 软件的价格       | 廉价             | 高价             |
| 主机的价格       | 高价             | 廉价             |
| 盈利的支柱       | 主机             | 软件             |
| 商业事例        | 松下电器 (3DO)     | 任天堂 (FC)       |

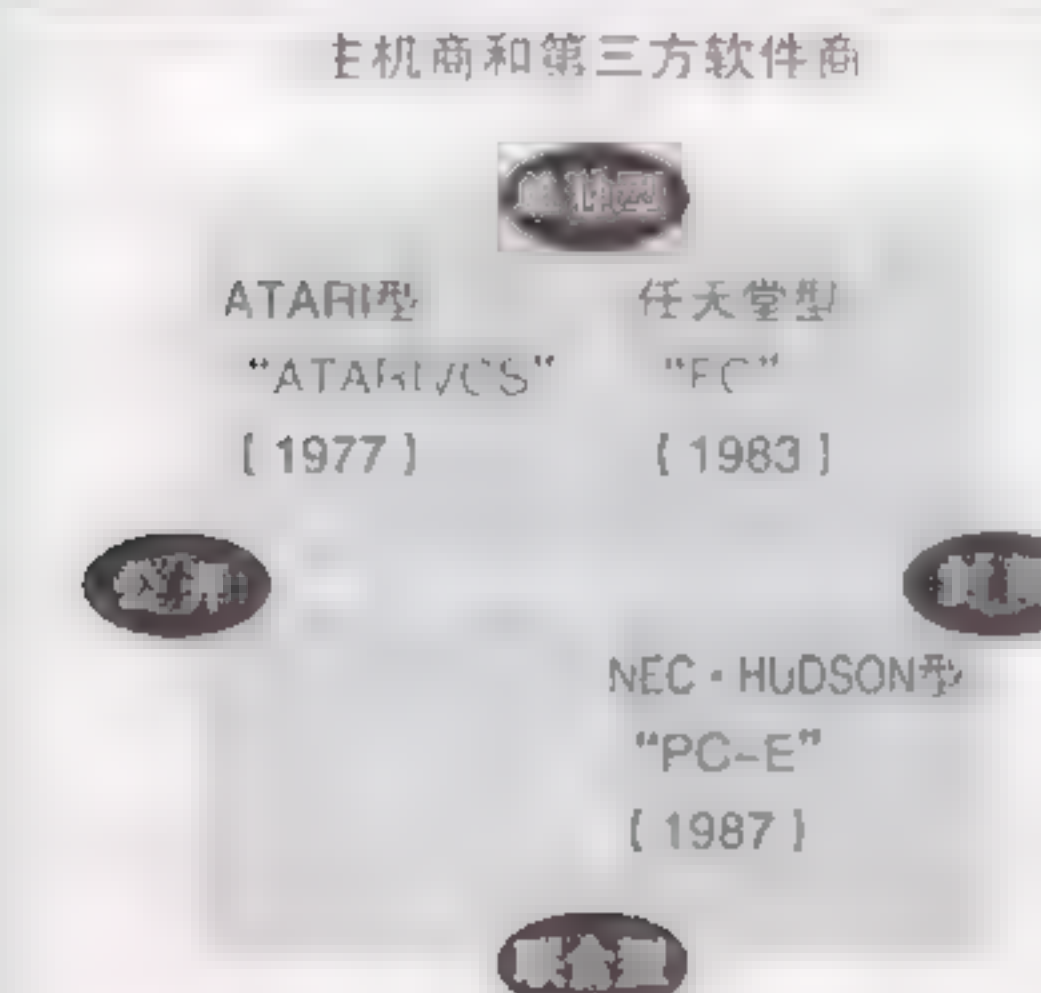
## 推陈出新的游戏业界新秀

在大家也许明白, 家用游戏机制造业是包含“独占”和“联合”两种形态的。而且今后的商业形态, 不断产生“竞争”。表上主要用游戏机代表, 但其在新技术的背后, 新的商业模式也不断地被摸索出来。所以, 现在游戏产业中“次世代主机之战”的实质, 也可以说是各种商业模型间的战争。这不是简单的对比主机性能, 而是各个公司为了在次世代主机中占据有利地位而展开的战争。

图表2)

|             | 廉价特许权型<br>商业模式 | 高价特许权型<br>商业模式 |
|-------------|----------------|----------------|
| 加入的第三方软件商数量 | 增加             | 不增加            |
| 加入的第三方软件商规模 | 资本较小的公司增加      | 以大公司为中心        |
| 需要的软件       | 顺其自然           | 少数成功作          |
| 软件的品质       | 良莠不齐           | 非除失败作          |
| 软件的价格       | 廉价             | 高价             |
| 主机的价格       | 高价             | 廉价             |
| 盈利的支柱       | 主机             | 软件             |
| 商业事例        | 松下电器 (3DO)     | 任天堂 (FC)       |

### 商业模式概念图 (图表1)





# 秘技天地

最近的游戏大作真是太多了。刚试了《怪物猎人2》，《战国无双2》就出了。小编正在战国时代一骑当千奋勇杀敌之时，《最终幻想12》这款超大作又摆到面前，编辑们为了这些大作忙得是热火朝天。 表/龙马



## ●得到隐藏麻将牌的方法

◆**テツヤする点棒**：处理完晴海町事件后，到异界晴海町的蓄水池北侧。与“蛹体”对话，引起战斗。胜利后回到现实中晴海町的蓄水池北侧，与外国商人对话得到。

◆**アカキレ四风牌**：去大地图东南部的修验界东方分社，与里边几个怪物发生战斗，胜利后得到。

◆**放浪の三元牌**：去深川町的万能科学研究所，现场检验特技时得到。

◆**哭きの数牌**：去深川町的大道寺纺织工厂，在右侧房间中现场验证特技时得到。

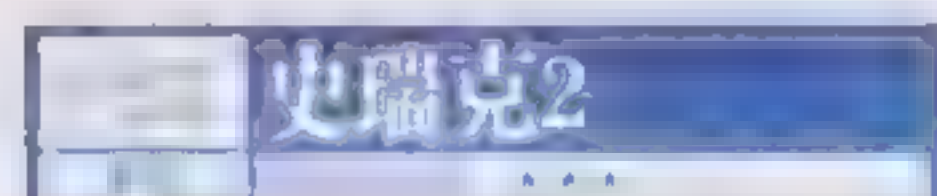
## ●得到隐藏仲马的方法

◆**外法属ベルゼブブ**：进入最后的迷宫后返回无名神社修验界最下层的北边，会发生剧情。然后到第五层南边得到“恶灵の头盖”。在新月时刻到第七层西南边得到“霸王の魔剣”。在满月时刻到第九层东北边，会发生百鬼夜行剧情，得到“狱界の纹章”。来到地下层，与“外法属ベルゼブブ”发生战斗，胜利后去业魔殿合成。

◆**技艺属クダン**：帝都炎上事件发生后，“技艺属クダン”在大道寺邸地下、樱田山、银座町、筑土町等地随机出现。将其击败去业魔殿合成。

◆**外法属アリス**：第八章结束后，找到新世界的“ブロンドの女”收集情报。然后召唤出“外法属ネビロス”，让其到晴海町公用电话亭调查。召唤出“红莲属ベリアル”到筑土町公用电话亭调查，发生剧情。带领外“外法属ネビロス”和“红莲属ベリアル”去银座町公用电话亭调查。然后会遭遇“外法属アリス”，战斗胜利后去业魔殿合成。

◆**银冰属ライホーくん**：先把游戏通关一次，在第二次开始游戏的第一章与侦探社门口的“风间”对话，得到“无赖汉の证”。去金王屋门前，发生剧情，战斗后去业魔殿合成。



## ●过关技巧

在第一关的游戏过程中按“START”，然后选中SCRAPBOOK。此时依次输入上、下、左、右、上、上、上、上。这时会听到效果音，表示输入成功。



## ●升级秘籍指令

在标题画面中，出现“PRESS

START BUTTON”的时候，依次输入

上、右、X、B、X，之后进入游戏会发现，得到了很多开发照相机的道具（开发点数70000点）。而且深红的所有隐藏衣服都可以选择。



## ●隐藏关卡的出现方法

完成PROツア-18，选择单人模式或时间竞速模式，在选择赛道的画面中，按住SELECT，再按决定，隐藏赛道——ミラ-コース就可以选择了。

## ●“精英”的无限使用

完成PROツア-18，在单人模式或时间竞速模式的比赛开始之前的确认画面中，按住SELECT，再选择OK。

## ●隐藏动画的出现条件

| 隐藏动画     | 出现条件       |
|----------|------------|
| 〈R4〉动画   | 完成EXツア-33  |
| 山脊赛车动画   | 完成EXツア-34  |
| E3展动画    | 完成EXツア-35  |
| 山脊系列相关动画 | 完成EXツア-36  |
| 车体设计1    | 完成EXツア-37  |
| 车体设计2    | 完成EXツア-38  |
| 车体设计3    | 完成EXツア-39  |
| 结局动画     | 完成PROツア-18 |

## ●MINI游戏通关秘籍

在MINI游戏的NEW RALLY X的标题画面中，依次输入R、△、L、L，就可以选关了。

## ●MINI游戏隐藏关卡

在MINI游戏的NEW RALLY X的标题画面中，同时按住L+R+上，就可以选择隐藏关卡。



## ●报酬不同的分支任务补充

游戏中根据所选主人公的不同，完成分支任务后的报酬也不同。

## ◆主人公相关

### ○少年的回忆

| 主人公フリック | 发生条件            | 任务地点 | 成功条件       | 报酬      |
|---------|-----------------|------|------------|---------|
|         | 得到“木ぼりの马”和ワツツ谈话 | 光之森  | 到达光之森的第11层 | ある少年への光 |

### ○少女的回忆

| 主人公タンブル | 发生条件             | 任务地点 | 成功条件       | 报酬      |
|---------|------------------|------|------------|---------|
|         | 通过“生命の道”和シーム-ン谈话 | 星之森  | 到达星之森的第11层 | ある少女への光 |

### ○孩子的回忆

## 主人公ホップ

| 发生条件 | 得到“ネックレス”和モティ谈话 |
|------|-----------------|
| 任务地点 | 红き沙の沙漠          |
| 成功条件 | 到达红き沙の沙漠的第11层   |
| 报酬   | ある幼子への光         |

## ◆树的女儿之祈祷

| 依藏人テイス | 发生条件        | 任务地点   | 成功条件   | 报酬  |
|--------|-------------|--------|--------|---|
|        | 在珊瑚石前与テイス谈话 | 珊瑚之塔4F | 消灭全部敌人 | さしのもんしょう フリック<br>月夜のティアラ(タンブル)、赤月のつばさ(ポップ)、木蘭のクロ-ブ(ワンダラ-) |

## ◆彩虹的花园

| 依藏人テイス | 发生条件             | 任务地点   | 成功条件                      | 报酬  |
|--------|------------------|--------|---------------------------|---|
|        | 完成“虚ろなる地”后与テイス谈话 | 红き沙の沙漠 | 到达红き沙の沙漠的第11层，把得到的种子交给モティ | バルムンク(フリック)、エルフの弓(タンブル)、メテオフレイル(ポップ)、ドワーフのつち ワンダラ |



## ◆全隐藏人物出现方法

- ◆**ロイマスタック**：把“女たらしの1帳”送给索菲。
  - ◆**アームストロング**：把“おそろいのヒゲ”送给索菲。
  - ◆**リサホークアイ**：把“シンプルなピアス”送给索菲。
  - ◆**パンツ爱德华**：把“纵じまパンツ”送给索菲。
- 注意：所有隐藏人物只能在TAG BATTLE模式中使用。



## ◆所有隐藏服装入手条件

| 服装      | 所属人物  | 条件   |
|---------|-------|--|
| 血塗られた鬼神 | 义经    | 所有关卡杀敌数累计1000以上                            |
| 牛若丸     | ——    | 完成所有关卡                                     |
| 鞍马の牛若丸  | ——    | 以“军神”评价完成所有关卡                              |
| 大富豪     | 吉次    | 在“兵参入”中得到100人                              |
| 红の装束    | 凛     | 达成シナリオエンド                                  |
| 五条大桥の悪僧 | 武藏坊弁庆 | 武藏坊弁庆得到所有8种武器                              |
| 忍び装束    | 义盛    | 得到所有“义盛の作战”                                |
| 荒武者     | 与一    | 让与一当队长在“屋島の合戦”中取胜                          |
| 忠信      | ——    | 让佐藤忠信当队长在“吉野”取胜                            |
| 极乐      | 继信    | 在“屋島の合戦”中，选择继信带领第二队或第三队，战斗中让继信被迫脱离战线，取胜后得到 |
| 英雄女     | 静     | 让静当队长在“一ノ谷の前哨战”中取胜                         |



## ●隐藏迷宫的出现方法

在发生大本营夺还剧情之后，去基地乘船到“东の船着场”，出大地后一直向右上方前进，可以发现该“大穴”地点。去“レルカ-西の中州”的纹章店，发生ジーン加入的剧情，中依次选择第二和第一个项目后，ジーン会要求一起去“大穴”深处。来到洞穴的最深处，发生剧情，选择第二项ジーン就会加入。然后来到大本营，再去一次纹章店，再回到大穴内。在之前的剧情中，エレシュ，一项答应帮助其完成试炼。回到之



## ●KOC模式隐藏武将出现条件

- ◆**用ドラバニア帝国通关**：ゼオノキス、ビルキア、トール、デイス、クレインクレイン、ガルバス、グレゴリン、アブレス
- ◆**用解放军通关**：フェデキア
- ◆**用隐藏势力“ソディア帝国”通关**：レイン、フクロウ、イフ、謎之青年
- ◆**用隐藏势力“探索屋ラビット”通关**：ルゴルゾン、ブルトン、ネモ、大蛇丸、エリル、ウエレス、ヒロ、ロゼ



## 体言と用言 (后编)

★日文地狱★2006.08 9



# 百万殿堂

作为一款经典的街机游戏，《百万殿堂》在街机厅中一直拥有着极高的地位。这款游戏不仅画面精美，而且玩法独特，深受玩家的喜爱。在游戏中，玩家需要通过不断的闯关来提升自己的实力，最终达到百万富翁的目标。游戏的难度逐渐增加，玩家需要灵活运用各种策略才能通关。这款游戏不仅考验玩家的反应速度，还考验玩家的智慧和耐心。如果你喜欢挑战自我，那么这款游戏绝对值得一试。

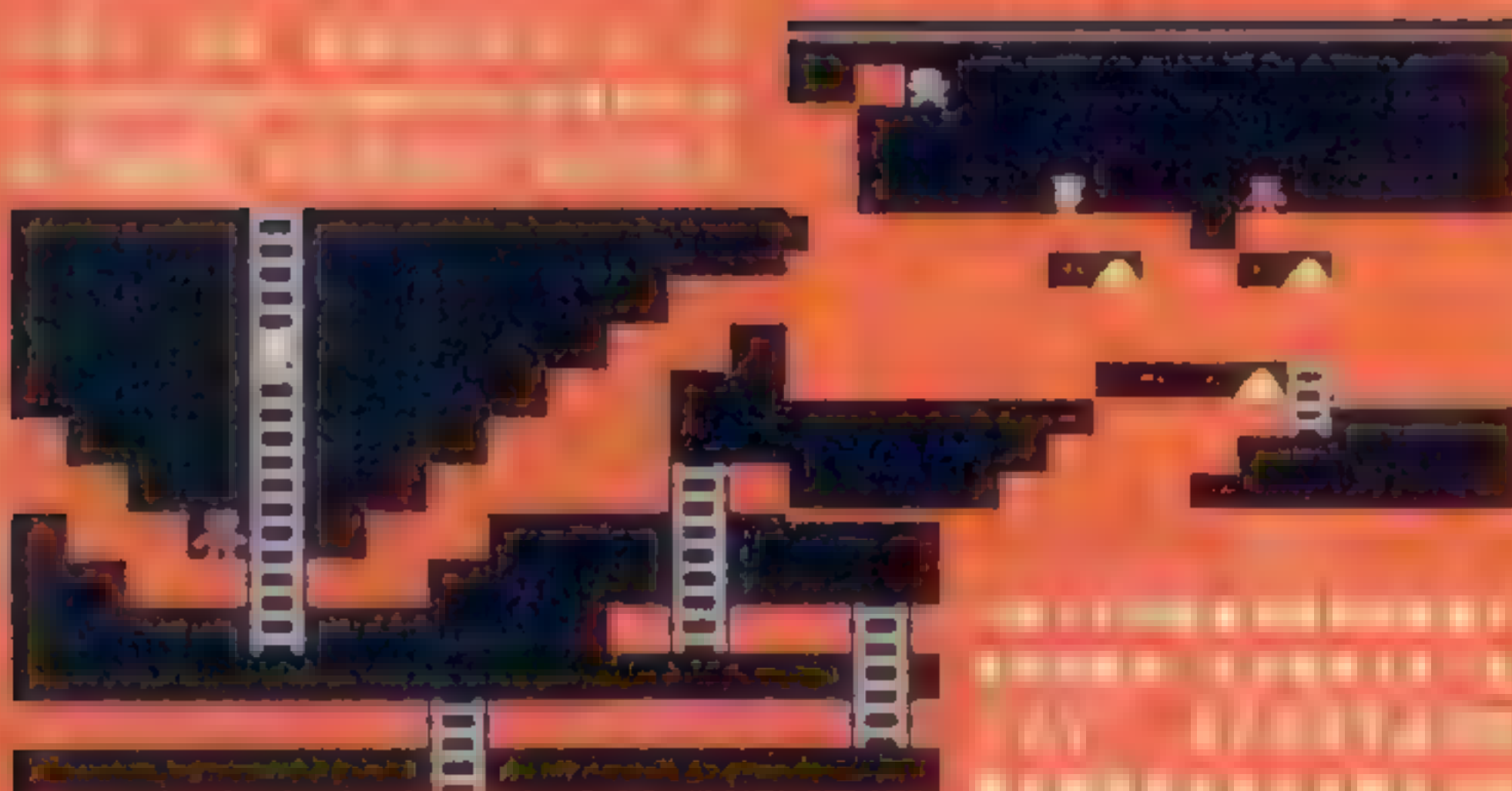
无清晰画面要素的全新动作游戏！  
一款让很多人痴迷不已的杰作！

游戏介绍

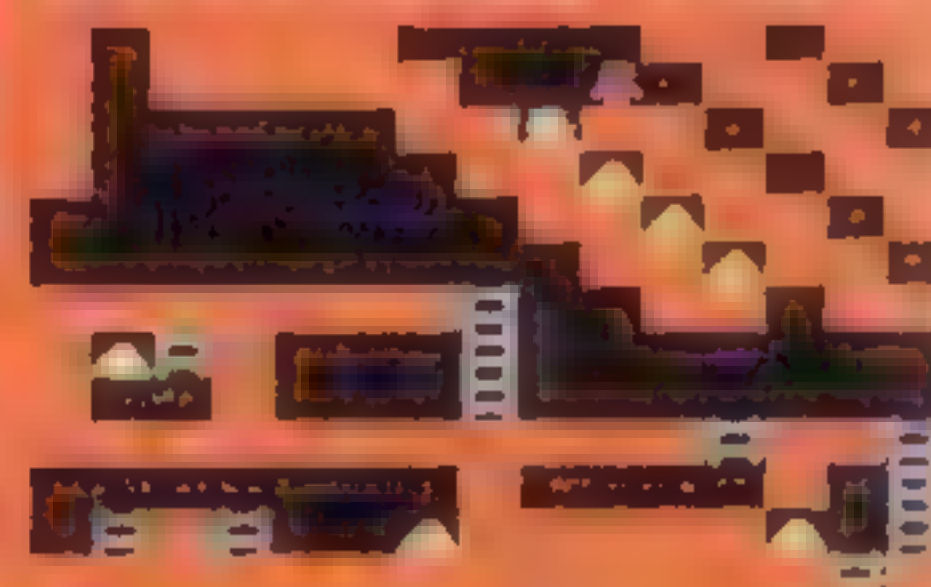
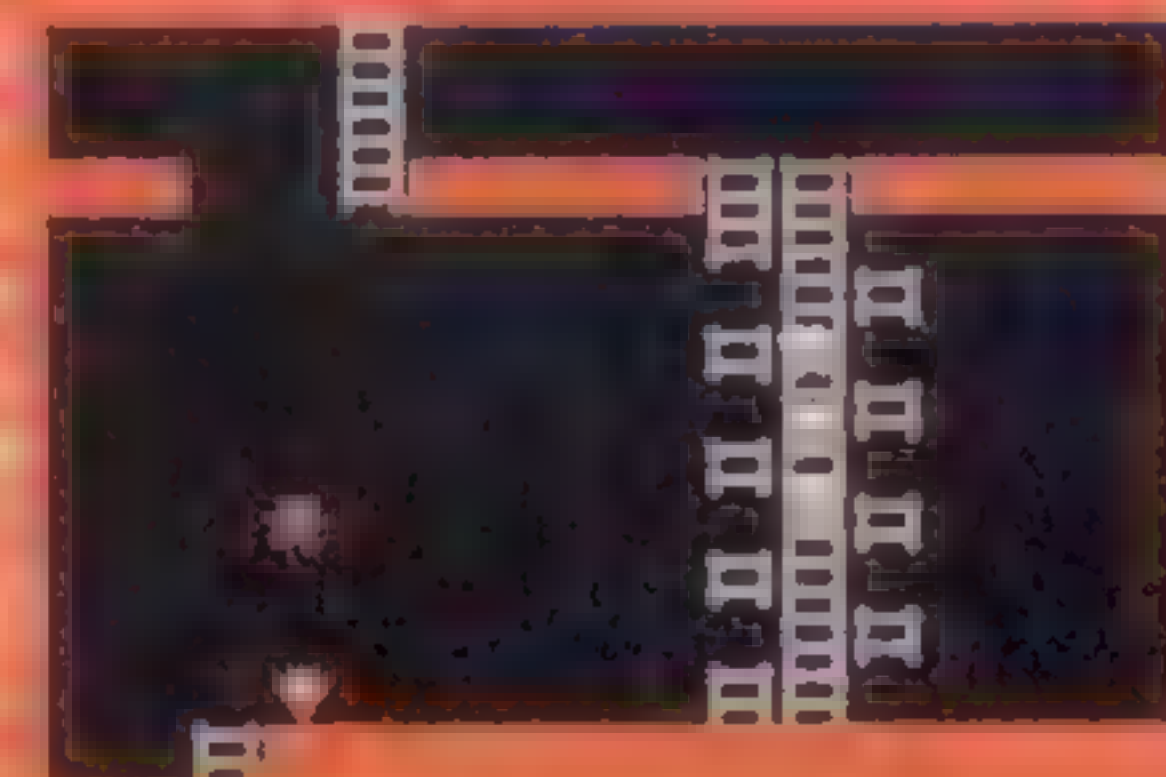
《百万殿堂》是一款经典的街机动作游戏。游戏背景设定在一个充满神秘和危险的世界。玩家需要扮演一位勇敢的战士，通过不断的战斗来提升自己的实力。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。

游戏攻略

在《百万殿堂》中，玩家需要掌握一些基本的战斗技巧和策略。首先，玩家需要熟悉角色的移动和攻击方式。角色的移动速度非常快，玩家可以通过连续按方向键来实现快速移动。角色的攻击方式也非常多样，玩家可以通过不同的按键来释放不同的技能。其次，玩家需要学会观察敌人的动作。每个敌人都有独特的攻击方式和弱点，玩家需要通过不断的战斗来了解敌人的特点。最后，玩家需要掌握一些基本的战斗策略。例如，在面对多个敌人时，玩家需要先解决掉血量较少的敌人，然后再集中力量对付血量较多的敌人。



在游戏中，玩家需要通过不断的战斗来提升自己的实力。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。



在游戏中，玩家需要通过不断的战斗来提升自己的实力。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。

在游戏中，玩家需要通过不断的战斗来提升自己的实力。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。

## 游戏的挑战性

《百万殿堂》是一款极具挑战性的街机动作游戏。游戏的难度逐渐增加，玩家需要灵活运用各种策略才能通关。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。

在游戏中，玩家需要通过不断的战斗来提升自己的实力。游戏中的敌人种类繁多，每个敌人都有独特的攻击方式和弱点。玩家需要仔细观察敌人的动作，才能找到最佳的攻击时机。游戏的关卡设计非常巧妙，玩家需要通过一系列的关卡才能最终通关。每个关卡都有不同的主题和背景，给玩家带来丰富的游戏体验。游戏的画面采用了经典的街机风格，色彩鲜艳，动作流畅。游戏的音乐也非常动听，为玩家营造了紧张刺激的战斗氛围。





# FC版超级魂斗罗

★采用多次元屏幕滚动方式，剧情意外地展开。★比尔和兰斯同时参战。★巨大的机械和内脏构成的画面。强烈震撼的虚拟世界。

## AREA 1: BASE AREA

天空一阵雷声轰鸣，从飞机上落下进入本游戏的第一关。本关的舞台是外星人的基地。一上来就可以吃到M和R，之后还可以得到S散弹枪。敌人基本上就是红色和绿色两种。绿色敌人主要是冲向主人公，以命换命。红色的会用武器攻击。在偏僻的门前，会无限出现敌人。来到有斜坡的道路，要小心从基地里侧飞出的手榴弹。S散弹枪出现在一个有坑的地方，这时会突然出现炮台。要务必小心。本关的BOSS是一架带有4个炮台的直升飞机。首先等屏幕滚动停止后，来到屏幕左侧，直升飞机出现时向斜上或上发起攻击。如果动作快的话，会在炮台攻击之前将BOSS击破。错过了机会，就要小心炮台的攻击和从直升飞机里射出的敌人。击落BOSS，进入基地内部。

## AREA 2: BASE AREA 2

来到第二关基地内部，视角变成了后方头顶俯视。首先还是要小心持有武器的红色敌人。然后就会遇到本作中新出现的战车。战车的3门大炮和上面的机枪兵会同时发起攻击。但是3门大炮只是朝正前方发射，所以很容易就可以躲开。摧毁战车后，会来到两座炮台前。不必理会，躲过炮弹直接前进即可。之后在过桥的时候会遇见炮兵和左右两座炮台。这里同样可以不必理会。从屏幕中间开口处跑过去就OK了。马上第二关的BOSS就出现了。原来是一辆磁力重装甲车。此BOSS前面伸出的两只触角会发出磁电波。上面还坐着两红一绿3个敌人。只要将中间顶部的绿色敌人击毙，就可以攻击装甲车了。将车推到BOSS后面，先把绿色敌人干掉，再攻击装甲车就可轻松将其击破。通过后面的门离开基地就可过关。

## AREA 3: JUNGLE

出了基地来到丛林地带，画面变成了旁视横版。刚上来就会遭遇从树上飞下的敌人。紧接着遇到两连发的地中炮台。炮台向上连续发射两发炮弹，以散弹形式落下。注意闪烁的同时攻击其前端的炮塔部分就可以通过。进入沼泽湖泊中，虽然到处都是敌人，但只要按下就可以潜入水中变为无敌状态。只要注意内

发射炮弹的炮台，走了一段，再破坏屋顶，就可以向上进发。向上跳跃前进时注意一旦落下就会丧命。还有途中出现的大量鸟人和炮台。经过一路跋涉会登上一直强制向上的电梯。此时的敌人大多是一些回弹的小炮台。乘坐电梯来到最上面，屋顶会出现一个大型的力速激光炮台。这就是本关BOSS。它利用轨道可以左右移动。九门激光炮随机从左或右依次发射。玩家要把所有激光炮摧毁才可过关。首先要试图攻击BOSS顶部中间的炮台，利用时间差和向屏幕两侧闪烁，便可最终将BOSS击破。

本关的舞台是基地外部，屏幕是向上纵版滚动。背景音乐是街机版未曾使用过的。在跳跃前进中，要注意各种来自炮台、火箭兵、地中炮台、回弹炮台的攻击。之后前进了一段时间后，还会出现石头。石头和原作中的一样，可以摧毁。到了本关的后半，场景变成了向下方移动的由集装箱组成的楼梯状地形。从集装箱的门里会出现大量敌人。途中还会遇到两门地中炮台。有了前几关的经验，通过这些都不成问题。屏幕滚动停止后，出现了大型的外星人UFO。它是本关的BOSS——骨块无重力战舰。从左右的升降口中会吐出大量黏液。落到地面后会左右快速移动。同时BOSS还会发出很多红色细胞进行攻击。对付BOSS时要注意闪躲且要不停攻击，争取快速将其摧毁。因为过了一段时间后，变为UFO的此BOSS还会突然急速下降进行撞击。击破之后，将进入外星人的巢穴。

## AREA 4: ALIEN AREA

进入外星人的巢穴，视角又变回了本作第2关的后方头顶俯视。本关没有士兵敌人，取而代之的是变异昆虫。消灭之后走了一段路，地面会突然出现怪物巨口。此怪物每次都是随机出现，所以要格外小心。通过这里后，很多大型怪物会把主人公困住。再加上变异昆虫，所以尽快消灭干净迅速离开为妙。之后来到一条两旁有较多洞穴的通路。洞穴中会出现变异昆虫。吃掉途中出现的老巢形怪物，随着敌人全灭，继续前进再破坏一道门之后就会来到本关BOSS面前。BOSS是一只嘴有毒生性，口中发出子弹。两边的洞穴中会钻出变异昆虫。只要找准时机进行连发，就可以将其击破。接着地

看玩家挑战呢。

## AREA 7: ALIEN AREA 2

第7关是外星人地带的洞窟内部。视角和移动方式与第5关类似，只不过是向斜下方前进。新敌人有一些细胞状的怪物炮台。躲过抛物线般的子弹，小心从身后冲上来的士兵，就可以轻松将其摧毁。途中来到一个堆满外星人卵壳的地方。藏起向下射击可以一边破坏一边前进。但同时要注意从上面跳下的外星人士兵。落下之后，会看到很多类似前作出现过的妖果。建议在其上方斜下攻击将其击破后，再前进。最终来到洞窟的最底部。本关的BOSS——阴兽魔神像正等待着玩家。其弱点是上方的黏液。不过必须先破坏其腹部，才能实现对其有效的有效攻击。由于腹部的升降口会发出火焰，所以建议玩家站在BOSS的正下方。向上攻击。这样一来，既可以击破火焰又可以打中腹部。破坏了BOSS的腹部后，从黏液口中会吐出3排红色炮弹。不用改变位置，继续向上射击，可以摧毁中间的炮弹。当然也可以攻击到黏液。至于两边袭来的炮弹，希望采取跳跃或卧倒的方式躲开。一阵猛攻将其击破后，就准备进入本作的最后一关了。

## AREA 8: ALIEN AREA 3

本关开始时的移动方式和上一关开始时差不多。敌人主要是一些跑得很快的鬼头兽。在最初的山洞处有两块距离很远的断崖，必须从断崖的最右端开始起跳，否则就会掉入深渊。之后到了一个比较开阔的地方，但屋顶会突然向下压来，随即落下6颗胎儿炸弹。注意不要起跳。JMD应付。然后就可以来到外星人巢穴的最深部分。几声巨响之后，本关也是本作的最终BOSS——“阴兽食恐”从地下冒了出来。它是FC版的原创最终BOSS，有两张大面孔。上面的怪物面孔是其弱点。蓝色的子弹像雨点一般落下。红色的一长串子弹从BOSS眼中斜射出来。但来到屏幕的最左侧就可以躲过攻击。只要灵活操作很快就可以将其击破。其实如果有散弹枪的话，只要在BOSS出现的时候冲上去猛攻，可以瞬间将其摧毁。之后是感动的ENDING，然后就是稍微加了点难度的第2次挑战。



慢慢前进即可。受胎后过了桥，会与本关的中间BOSS——蜘蛛型烈击六连机动炮。来个正面接触。躲过炮弹跳到其上面，可以来到屏幕右端。在屏幕最右侧卧倒，可以说是安全地带。当它受到一定程度攻击后也会向屏幕最右侧攻击，所以最好及时将其击破。然后小心走过一段地震地带，屏幕将不再滚动。随着一阵轰鸣从地下冒出一个巨型传感器。这就是本关的最终BOSS。传感器中间是弱点核心部分。周围有4个炮台守护。注意躲避炮弹直接攻击核心可以将BOSS很快摧毁。先破坏炮台再攻击核心，也可以相对安全地将BOSS击破。

## AREA 4: BASE AREA 3

第4关又进入一座新的基地内部。开始的部分是在一个狭窄的通路中向右挺进。摧毁了一个

面发出声音巨响。从前面的洞穴里钻出本关的真正BOSS——天皇王。它从屏幕发出可以破坏的诱导子弹，还会从两边的洞穴中放出怪物虎。玩家想办法来到天皇王的左侧或右侧。因为龙攻击不到那里，所以相对安全。而且站在那里对付诱导子弹的同时还可以打中天皇王。如此一来就可以轻松摧毁BOSS。天皇王在街机版中是最终BOSS，但在FC版的本作中却还有强敌在等。

# 魂斗罗传说

Vol.8

警告！外星人接近中！“魂斗罗”是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。这回时间是一年后的西历2034年12月，经过变异的外星侵略者又回来了。我们的“魂斗罗”英雄——比尔和兰斯，为了拯救地球，再次向更强大的外星侵略者发起了攻击！本期结束了FC版《超级魂斗罗》的介绍，下期将向读者介绍GB版的《魂斗罗》。□文/龙马





目的超级RPG大作。在开发过程中，团队花了一段时间，想让玩家感受到游戏的种种魅力。关于游戏宏大的世界观，我们以说清楚的游戏背景故事为切入点，以游戏中的片段，以游戏中的

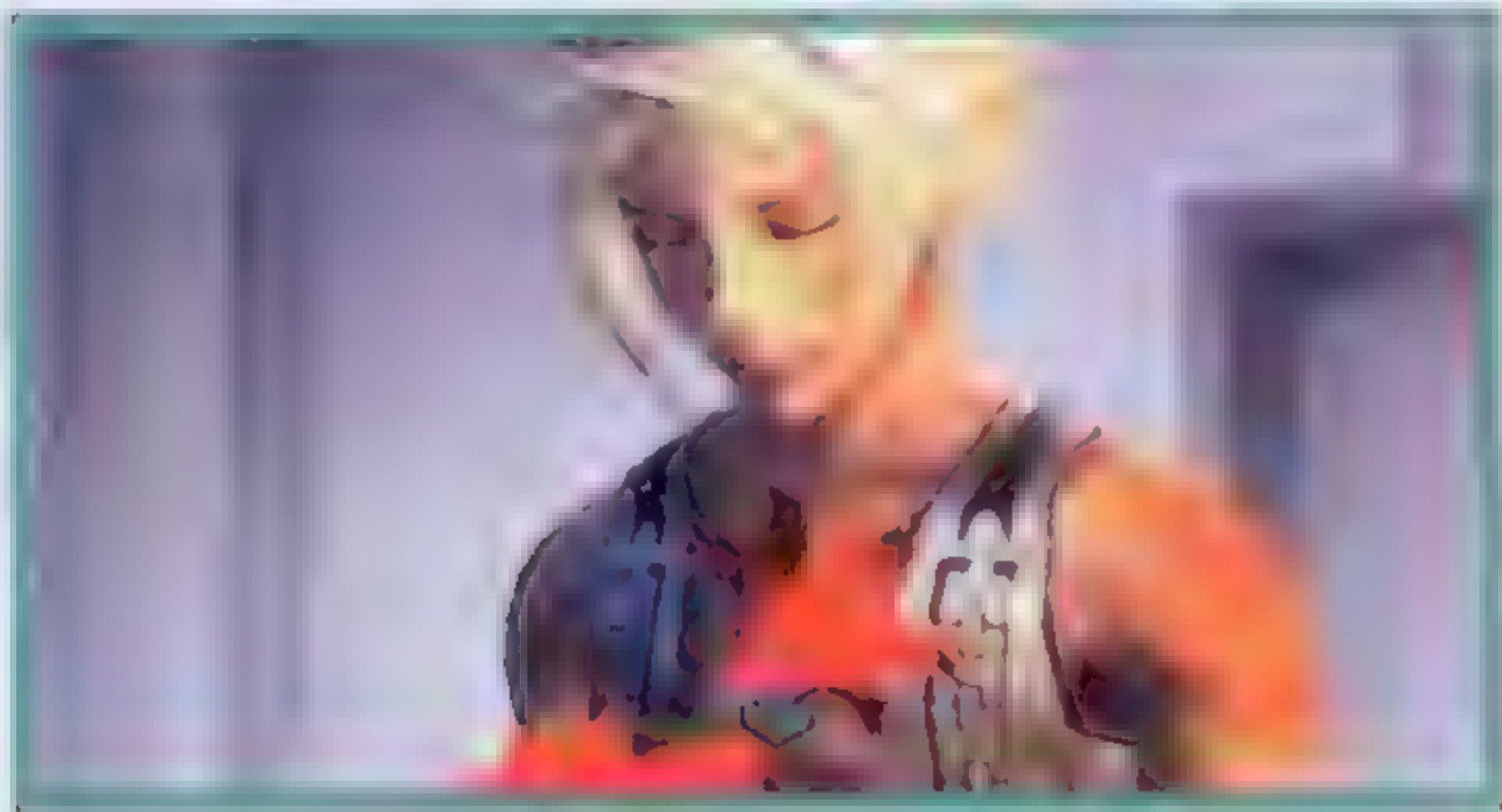
### 剧情解说

车事大因阿鲁凯迪亚帝国( )  
卡王( )发动侵略战争,达尔马斯卡王( )  
( ),战争结束。达尔马斯卡王( )  
( )  
浦入狱( )  
( )成了抵抗帝国( )的解放军。主人( )  
( )早和阿西亚( )邂逅之后,  
( )帝国的斗争。阿鲁凯迪( )

大的能學。下文是

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

ア　シエ　　石でイ　をくほすの  
■　　山破竜石来毀天帝(玉照)  
ア　シエ　　破山があなたのいいなの  
■阿西业　　难道破坏才是仁  
ア　シエ　　なぜためらう  
■阿西业　　为什么还要犹豫  
カブラス　　おれにこえらたい仇の刀  
その刀で父の仇をけて  
■卡布拉斯　　这是让你报仇用的刀　用吧



把刀来报杀父之仇吧  
カブラス そうだ。バツシュに代けてタ  
ルマスカ王を杀したのはいいだ  
■ 卡布拉斯 我杀了你的父亲，你不  
■ 卡布拉斯 我杀了你的父亲，你不

仇吗

カブラス 王を杀し、国を夺した相手が  
お前の子にしろ

■カブラス 国王。又毁灭了国家の  
人、お前を恨む

ア シエ 私の父は仇なの

■阿西亚 我的义务就是复仇吗

カブラス そうだ、それでいい 恨み  
ぬけ

■カブラス 是吗，那好！不要仇仇

カブラス すべてをとれ 戦って死者たち  
の恨みを晴らせ

■カブラス 拿起武器！来消除战争中死  
者の怨恨

■解说：忠诚于维英的帝国审判官卡布拉  
斯，讲述了当年侵略达尔马斯卡王国时发  
生的真相。

カブラス ひとりのジャツジマスターがいた  
■カブラス 那时候有一名审判官。  
カブラス その人はナブラテイアから奪  
た「夜光の碎片」をわけもわからず发  
しナブテイスを攻めこぼした。  
■カブラス 他从纳布拉迪业那里夺走了  
“夜光之碎片”，并发动了碎片的力量毁  
掉了它的首都纳布迪业。  
カブラス 破魔石の威力をうりたカ  
ラシトがやったことだ。  
■カブラス 因为想知道破魔石的威力，  
所以让希德去进行实验。  
カブラス あの力を封じると決つ  
た2年前、ジャツジの部とともにやってた  
のは一 ジャツジ・セクト  
■カブラス 两年前，他发誓把那个危险  
的力量封存起来，同时舍弃了审判官的身  
份和自己的真名字——塞库特审判官。  
カブラス 俺やお前のような奴られた人  
にその代りかた



アーシェ それか我々たちの望んだ  
■阿西亞 這就是死去人們的期望！  
ラスラ アーシェ・バナルカン・ダルマ  
スカ 我々の破魔石で正しい歴史を導く  
少女に  
■拉斯拉 把我們的破魔石交給引導正確  
歷史的少女——阿西亞·巴納爾甘·達爾  
馬斯卡！  
アーシェ えは少女なんかじゃない  
■「……」  
「……」  
■「……」  
カブラス ては、をうばされた理由はど  
うなる？ 死んでいった者たちの罪みはど  
うなる  
■卡布拉斯 那么灭国之辱该怎么办？ 死  
去人们的怨恨该怎么办！  
ヴァン そう 何も変わらないんだ 兄  
さんの！ みんなかみれなない、兄さんはも  
ういないんだ  
■瓦恩 不对！ 月、会怎么样，什么都不  
「……」 良早就消失了，哥哥已  
「……」

すべて  
 ■ 不憚 破竜石啦  
 现在快取出神秘的力吧  
 ヴァン アーシ  
 ■ 瓦剌 阿拉  
 レダス さつさとげな  
 ■ 雷达斯 大家快离开这里！  
 レダス 大家はえて、む合がいます  
 てる、  
 ■ 雷达斯 过了临界，就无可挽回了。  
 ヴァン レダス元罪だ  
 ■  
 レダス  
 ■  
 ■

“为眼看破魔石、大阳神秘力量。身为审判官的雷，世界和平而献出了生命。动魄的情节：，他的……”

リツキー「ちくしょう、信じられねえ  
つづが、信じたくねえ。あのレダス  
が、あつけなくいつちまうなんて  
■里奇「可恶……说不敢相信，不如说不  
愿意相信。雷达斯先生竟然走得那

エルザ でも、あんたも気づいてた  
ろ。あの人、ずっと死に場所を待して  
た、さうだ。

■5 助他一直在ラズ レダス様はるようなワフなサじやなつスの出を逃していくのはつス

■ラス　雷达斯先生不是那种怕  
的男人！不过他的死对这生来说真是……  
エルザ　じゃあレダス様か后悔してる  
うのかい？亡くなった后もト久に  
んだり悲しんだりしてほしいのかい  
■艾尔萨　那你觉得雷达斯先生会后悔  
想让他死了之后也避免不了悲伤和痛苦  
ラス　そ、そういうわけじゃないつス  
せめて静かに眠ってほしいつス  
■拉斯　不是那个意思！至  
静地长眠于地下  
エルザ　だったら、そうさせてあげよう  
よ。レダス様も无きだろうとか……  
があつたら、あの人がやり残した仕事を  
受け継ごうよ

■艾爾薩 月就至少得等一吧。要是還有  
8 月那周種馬糞的事情，不如去繼承霍  
斯先生的遺志，把未完成的事情做好  
エルザ その仕事を片づければ、あたし  
らだつて心から信じられるようになる  
さ。あの人は何も心おしないてくれるん  
た。それ  
■艾爾薩 那些事情，他就會為  
沒有任何田地，

リッキー いつちまつた人の気持ちをさ  
めるのは結局、生き残った俺たちか  
■里奇 能決定已经死去的人的心情的  
是活着的我  
エルザ そう、あたしらとウアンたちだね  
■艾尔萨 是啊，是我们和瓦恩他们吧









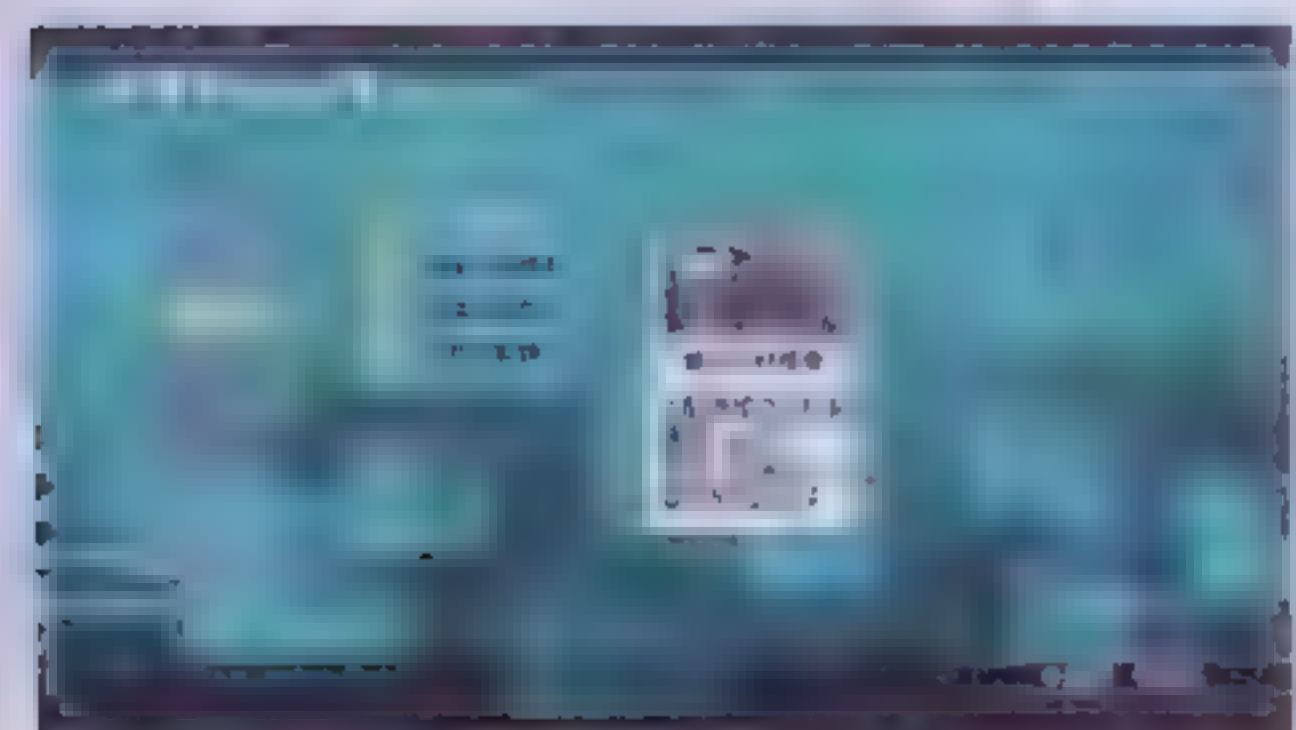
《一國無双4 Empires》是KOEI TECMO公司開發的動作遊戲，是《一國無双》系列的第四部作品。遊戲中，玩家可以選擇不同的角色，體驗不同的戰鬥風格。遊戲的背景設定在室町時代，玩家需要通過戰鬥來統一日本。遊戲的畫面非常精美，戰鬥系統也非常流暢。遊戲還加入了許多新元素，如「陣地戰」等，使得遊戲更具挑戰性。遊戲的音樂也非常出色，為遊戲增添了許多色彩。總的來說，《一國無双4 Empires》是一款非常值得一玩的動作遊戲。

《一國無双4 Empires》的遊戲玩法非常簡單易懂，即使是新手玩家也能很快上手。遊戲的畫面非常精美，戰鬥系統也非常流暢。遊戲還加入了許多新元素，如「陣地戰」等，使得遊戲更具挑戰性。遊戲的音樂也非常出色，為遊戲增添了許多色彩。總的來說，《一國無双4 Empires》是一款非常值得一玩的動作遊戲。

## ~ 游戏模式 ~

### 【爭霸模式】

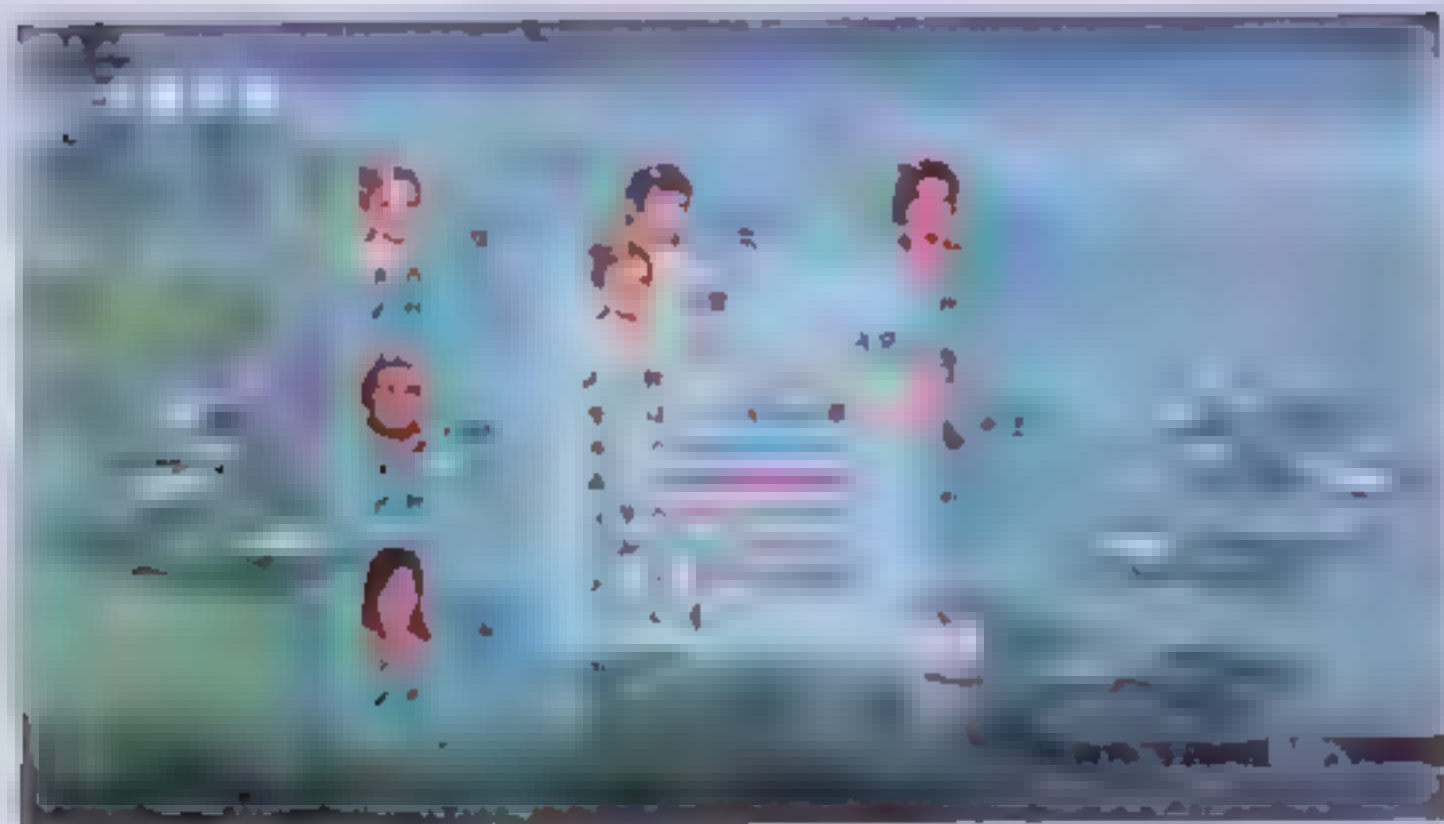
在「爭霸模式」中，玩家需要通過戰鬥來統一日本。玩家需要選擇一個角色，並通過戰鬥來擊敗其他對手。遊戲的畫面非常精美，戰鬥系統也非常流暢。遊戲還加入了許多新元素，如「陣地戰」等，使得遊戲更具挑戰性。遊戲的音樂也非常出色，為遊戲增添了許多色彩。總的來說，《一國無双4 Empires》是一款非常值得一玩的動作遊戲。



### 【自由模式】

在「自由模式」中，玩家可以自由選擇角色和戰鬥風格。玩家可以選擇不同的角色，並通過戰鬥來擊敗其他對手。遊戲的畫面非常精美，戰鬥系統也非常流暢。遊戲還加入了許多新元素，如「陣地戰」等，使得遊戲更具挑戰性。遊戲的音樂也非常出色，為遊戲增添了許多色彩。總的來說，《一國無双4 Empires》是一款非常值得一玩的動作遊戲。



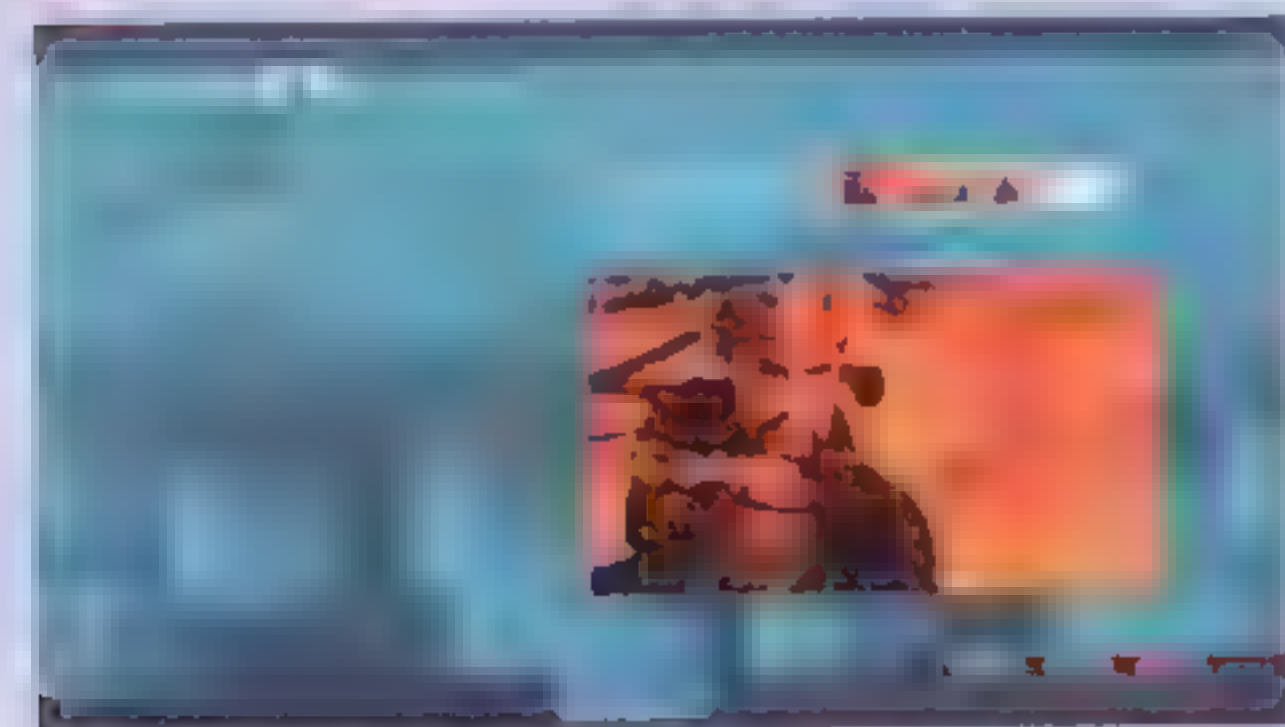


游戏初期,由于武将的等级较低,在争霸模式中,玩家需要有一定难度。可以利用自由模式,通过反复提升武将各项等级指数,而且还可以强化武器。而所有这些的升级与强化都可以在争霸模式中得到体现。随着争霸模式的进行,玩家在自由模式中可以选择的战役、武将、宝物、武器等也会相应增加。当然是以揭开所有隐藏要素为游戏的最终目标。

**【编辑模式】** 可以制作新武将的样式。从名字、性别到相貌、发型、身材、服装、武器及声音都可以自由设定。随着游戏的进行,可以设定的项目会逐渐增多。最多可以制作10名新武将,虽然并不算太多,但组成几个国家还是可以的。本作新武将的特有武器还是继承了以往的大剑和细剑两种。笔者对此虽有不满,不过商家自然有其商业考虑,一下子都出了,以后不就没钱赚了呀!

**【鉴赏模式】** 在本模式中可以通过欣赏各种游戏中的设定,来考察玩家对游戏的完成程度,游戏的完成度越高,可以鉴赏的内容就越丰富。

■1武将名鉴:玩家可以欣赏到游戏中所有武将的三维



模型,可以放大、缩小以及旋转,全方位鉴赏。当然能够鉴赏的武将数量还是取决于争霸模式的完成度。

■2士兵名鉴 同样是可以全方位地鉴赏游戏中的所有兵种的模式。

■3欣赏 可以欣赏游戏的各种原画设定、CG动画以及进行ENDING的编辑,内容随着游戏的进行,会出现很多惊喜之处。

■4武器:游戏中所有武器的CG展示(包括同等武器的不同级别)。现已判明游戏中存在LV5高级武器,至于入手方法,还有待探索。

■5宝物:游戏中可以装备的各种宝物的名称、图示以及功能解说。

■6政策:在争霸模式中,治理内政时的政策选项。玩家在此可以进行各种政策的确认。

**【事典】** ■1三国志事典:从“群雄割据”、“中原之霸者”、“三分天下之计”、“三国时代的终结”4个方面去详细讲述三国时代的历史。

■2武将事典 本游戏中的所有武将的详细介绍。



本作在《真三国无双4》的基础上增加了平原和柴桑两个新战场。

■1平原战役:现山东省的平原西南。原青州所属的平原郡,曾经是黄巾贼盘踞。

■2柴桑战役:现江西。原扬州豫章郡所属,赤壁之战时曹操、周瑜在此交战。

可选君主有公孙瓒(北平)、张角(邺、平原)、刘备(晋阳)、袁绍(洛阳)、曹操(濮阳)、袁术(寿阳)、孙坚(下邳)、刘表(江陵)、严白虎(建业)、董卓(天水、长安)、马腾(西京)、张鲁(汉中)、刘璋(成都)、孟获(南蛮)。

选择一个君主后,进入模式的设置选项。

■1地图表示:半自动、自动、手动。

传令兵报告时,是否自动切换地点。

■2难易度:入门、简单、普通、困难、修罗。游戏难度由浅入深。

■3成长结果适用:有/无。在所有模式中的成长结果是否连动。

■4统一期限:有/无。是否设定游戏的期限。

■5编辑武将:登场/不登场。在编辑模式中制作的新武将是否出现。

■6总取规则:攻打敌国时,对战争结果的设置。

■7雇佣武将上限:极少、少、普通、多数、最大。

■8武将死亡:有/无。因为生病、年龄或战争,是否出现武将死亡。

设置完成之后,就正式进入争霸模式。

**【模式流程】** 在争霸模式中,分为内政、内政选项、战争选项、战争流程。

内政选项→内政是以一个季度为一轮。在内政选项中,会出现提案、委任、武将配置、情报、存档、进行等命令。

■1提案:配下武将对内政的建议,最多4个武将分别提出2种建议。所提建议的种类随着游戏的进行会增加新的种类。

■2委任:本季度内政可以委派给配下任意一名武将去执行,当然效果会因人而异。

■3政策:玩家自己在各种政策中选择执行。

■4武将配置:可以改变本国各武将的所在地,就是武将能够在各地间移动。注意:48名主要武将或编辑的新武将不可以担任任何城的副武将。

■5情报 势力:了解游戏中目前各势力的武将配置及兵力。

内政:了解游戏中各城的资源、可以生产的特殊道具。

武将:目前出现的各武将的各项等级指数以及武将动向。

宝物:游戏中出现的所有宝物的作用。



政策效果:治理内政时选择不同政策的效果。

战场策:目前在战争中可以使用的策略。

同盟:目前游戏中的同盟关系。

■6存档:游戏存档。建议在进攻战之前,先行存档。

■7进行:内政结束,进入战争选项。

**战争选项→** ■1进攻战:选择与自己接壤的敌国城池,进行侵略战争。

如果是同盟关系,将不能进行。

■2防卫战:如果出现此选项,则表明受到来自他国的

攻击,否则后果严重。3同盟国共谋:在治理内政期间,有同盟国共谋时,可以选择不理会。

里出兵胜利后,盟国将占领目标城市。但玩家仍然可以提升参战武将等级,还会得到来自盟国的金钱酬谢。当然也可以不予理会。

■4同盟国救援:在治理内政期间,有时会受到来自盟国救援的请求,将在这里出现选项。出兵胜利后,同盟国得以保全。也可以提升参战武将等级,还会得到来自盟国的金钱酬谢。当然同样也可以不予理会。

■5情报:与内政时的情报选项相同。

■6存档:建议先存档,后战斗。

■7不战:本季度不进行战争。

无论是进攻战或是防卫战流程基本相同。

**【战争流程】** ■1出阵武将:在战争开始时,可以选择的出阵武将会有所不同。最少一名,最多可选六名武将出阵。所选的第一名主将成为玩家可以操纵的武将,这也成为战争的决胜关键。

■2战前准备 战斗准备:分为武器装备和宝物装备。在内政中如果实行刀剑锻造、长柄锻造、特殊锻造以及总合锻造,就会

提升武器等级,战争结束后,高等级的武器就会入手。宝物也是在内政中生产出来,才可能装备的。所能装备宝物的数量随着等级的提升而增加。



胜利条件:一般来说,本作的胜利条件是敌方制压本阵据点。失败条件是操作武将战死或己方本阵据点被敌人制压。

不用情报:战场上所有军团的位置及等级、兵力等情报。

战场策:选择在内政中开发出来的策略。最多只能选择两个位置;设置地图表示和战斗中的显示。

战斗开始:准备完毕,进入战场。

■3战后总结:战争结束后,根据杀敌数量、击败武将数量、进行时间等,会得到不同奖励。奖励关系到武将的等级和将军职的提升。此外还会得到武器的辅助强化。每种武器在每个级别都会有5项额外强化。

需要取舍。

**政策选择**

根据游戏的进度不同,会增加相应的政策选择。

产业振兴小:资金300入手。

产业振兴大:资金600以上不等入手。

南海交易:资金不等入手或取得区域内宝物,花费1000。

朔北交易:资金不等入手或取得区域内宝物,花费1000。

南中交易:资金不等入手或取得区域内宝物,花费1000。

领内视察:可以视察领内。

临时征税:可以临时征税。

装备品生产:所获得可生产的装备挑一种生产一个。

品质改良小:改良可生产的东西,可使等级上升2-3,花费300。

品质改良大:改良可生产的东西,可使等级上升4-5,花费500。

新产物开发:支配的据点内,可挑一样未开发的东来开发,花费800。

刀剑锻造:刀剑类武器锻造台加20,花费500。

长柄锻造:长柄类武器锻造台加20,花费500。

特殊锻造:特殊类武器锻造台加20,花费500。

总合锻造:刀剑、长柄、特殊武器类都增加20,花费2000。



|        |                                       |
|--------|---------------------------------------|
| 领地人才搜索 | 支配地区内人才搜索 发现场合尝试登用 有失败的情况 花费400       |
| 全国人才搜索 | 全国领地内人才搜索 发现场合尝试登用 有失败的情况 花费600       |
| 人才募集   | 自己领地内包含隔壁领地 已出现人才选择 一个登用 有失败情况 花费1000 |
| 近邻人才登用 | 领地内或者邻国领地内 在野武将跟敌将 尝试登用一个 有失败情况 花费500 |
| 全国人才登用 | 全国任何武将包含敌将 尝试登用一个 有失败的情况 花费700        |
| 武将锻炼   | 锻炼己方其中一个武将得到的功勋 花费600                 |

|        |  |
|--------|--|
| 短期同盟缔结 | 跟其他国家其中一个 缔结同盟一年 也就是4回合 花费400              |
| 长期同盟缔结 | 跟其他国家其中一个 缔结同盟3年 也就是12回合 花费1000            |
| 共斗依頼   | 请求同盟国支援攻地 不一定成功 花费500                      |
| 降伏劝告   | 其他敌国劝告归顺我方 不一定成功 花费400                     |
| 同盟破弃   | 跟有同盟的国家破弃同盟 花费300                          |
| 里切的工作  | 派人说得其他敌国势力武将在这个回合内 背叛敌方 过此回合无效 有失败情况 花费800 |
| 住民反乱   | 派人说得敌对势力支配地域的住民造反 不一定成功 花费300              |

|        |                             |
|--------|-----------------------------|
| 单将补充小  | 武降一人兵力回复1000 花费200          |
| 单将补充大  | 武降一人兵力回复2000 花费500          |
| 单将补充全  | 武降一人回复所有兵力 花费1000           |
| 全将补充微  | 全武将恢复500兵力 花费500            |
| 全将补充小  | 全武将恢复1000兵力 花费1000          |
| 全将补充大  | 全武将恢复2000兵力 花费2000          |
| 地域防御修改 | 支配的己方地域中选择一各方防御恢复 花费400     |
| 全领防御修改 | 支配的所有己方地域加高防御 花费1600        |
| 兵士恩给授与 | 让所有武将的20%兵力回军人民中 减重提升 花费300 |

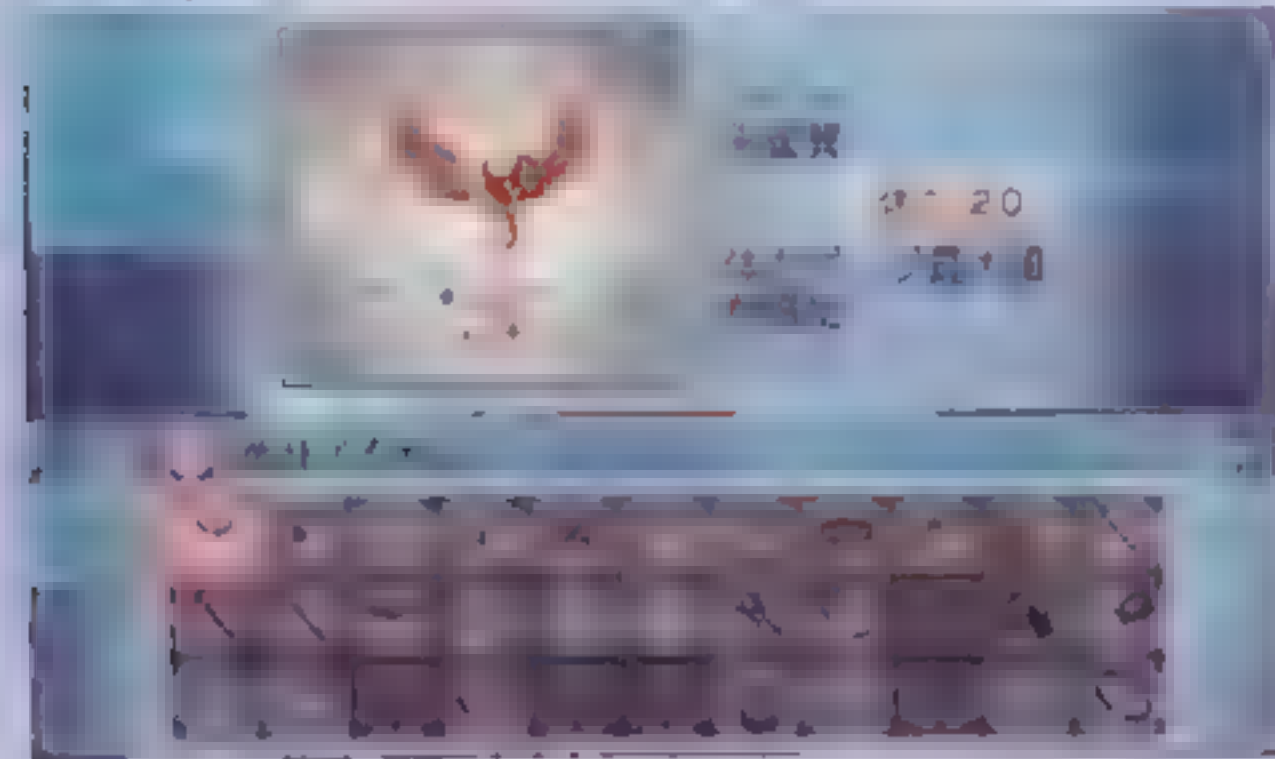
|        |                               |
|--------|-------------------------------|
| 战车补充加速 | 战斗时战车部队补充速度减慢 花费300           |
| 自军补充加速 | 自军加速补充战斗现场出现的兵力 花费400         |
| 据点半数确保 | 开战前己方拥有半数的据点 花费1000           |
| 据点中立化  | 开战前除了两军本阵以外的据点 都变成中立地方 花费1500 |
| 战斗时间延长 | 增加战争时间10分钟 花费400              |
| 战斗时间缩短 | 减少战争时间5分钟 花费1000              |
| 获得武勋增大 | 战争完自己操作的武将所获得的武勋中内 倍 花费600    |
| 谍报     | 侦查战争中所有敌方的动作 花费100            |

|        |                               |
|--------|-------------------------------|
| 虎战车投入  | 战争开始时虎战车加入战争 花费500(攻击敌人)      |
| 虎使军团雇用 | 驱使老虎的军团在战争刚开始的时候加入 我方出阵 花费200 |
| 山贼兵团雇用 | 山贼的军团在战争刚开始的时候加入我方 出阵 花费100   |
| 木牛投入   | 战争刚开始时木牛加入战争 花费500(补给品)       |
| 全军火矢配备 | 战争中全弓兵配备火矢 花费200              |
| 全军冰矢配备 | 战争中全弓兵配备冰矢 花费300              |

|      |  |
|------|--|
| 大火计  | 战争的时候使用 敌军全体包含武将血量降低一半 花费1600              |
| 一击捕获 | 战争的时候使用 一定时间内自己操作武将能力减半 打倒的敌武将一定抓的到 花费1600 |
| 兵力恢复 | 战争的时候使用 我方所有军团兵力恢复 花费1200                  |
| 兵力削减 | 战争的时候使用 敌方所有军团兵力减少 花费1200                  |
| 鼓舞   | 战争的时候使用 我方士气增加到最大 花费400                    |
| 牛步   | 战争的时候使用 敌方所有军团移动速度跟攻击频率全部降低 花费400          |

## ~ 宝物 ~

在政策选择中,选择新产物开发,就可以开发出新的宝物。注意,特定的城市会有特定的宝物。



## ■1马镫系列

装备之后,战争开始时会有相应的坐骑。

赤龙镫

用途 比一般的马跑速更快。

飞电镫

用途 结束战斗可以获得功勋变多。

的卢镫

用途 增加幸运度。

绝影镫

用途 在马上攻击不会中毒。

象镫

用途 可以骑大象。

## ■2玉系列

炎玉

用途 可以使用属性攻击为火,增加攻击力。

冰玉

用途 可以使用属性攻击为冰,冰住敌人。

月玉

用途 使用无双来攻击敌人。

阳玉

用途 使用△攻击可以破防。

## ■3道具系列

斗兽丸

用途 增加血量最大值

青龙胆

用途 增加无双最大值

白虎牙

用途 增加攻击力

白虎牙

用途 增加攻击力

玄武甲

用途 增加防御力

鲤鱼符

用途 增加步行移动速度

真宝弓

用途 增加射箭攻击能力

真宝盾

用途 增加马上攻击能力

七星丹

用途 增加幸运值

活丹

用途 快速增加无双表

信丹

用途 使用△攻击威力变大

补了兵法

用途 吃到的道具数量变长

玄破传书

用途 血量变成红色时攻击力为两倍

护卫心丹

用途 增强护卫能力

真宝舞书

用途 随时使出真无双乱舞

真宝书

用途 攻击范围变广

争焰火矢

用途 射出弓箭变为火箭

铁甲手

用途 可以挡住敌人一次△攻击

虎乳

用途 可以带领老虎作战

无双书

用途 弓箭命中动作不会停下

百草丸

用途 杀100人回血血量100%可累积

白虎秘石

用途 杀100人增加攻击力20%可累积

背水护符

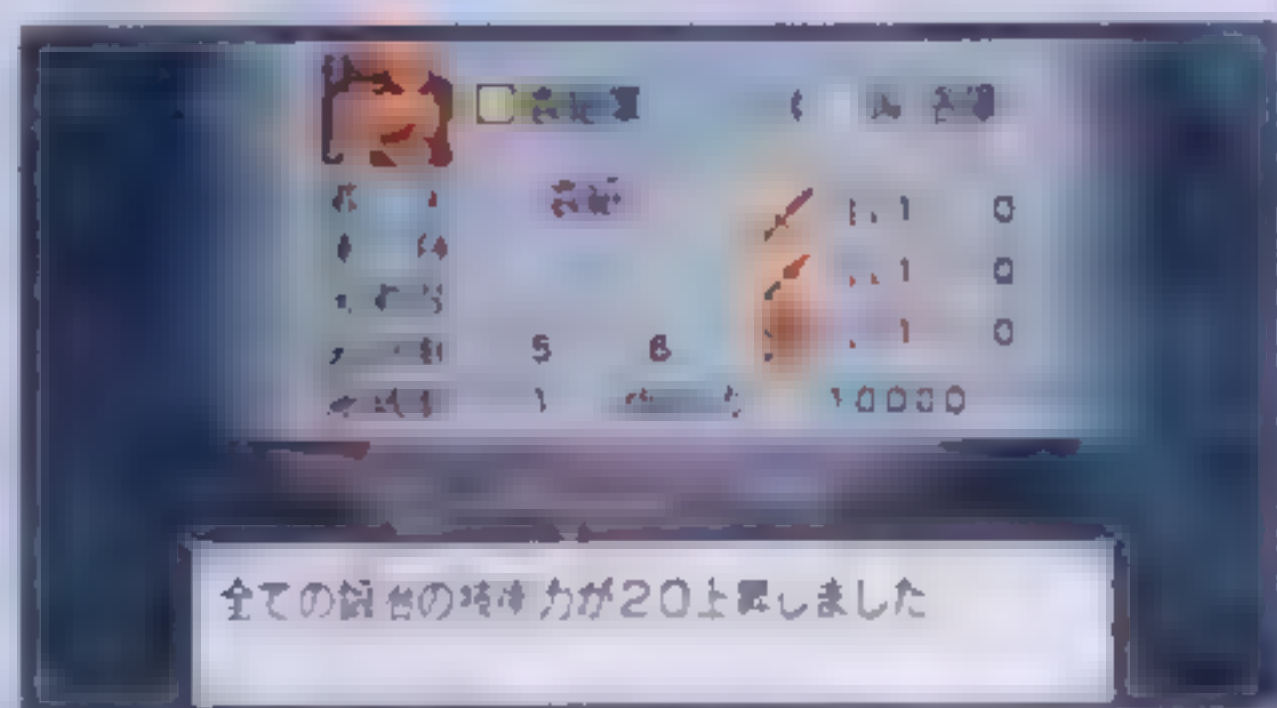
用途 牺牲防御力来提升攻击力

神气豆

功能 延长无双觉醒的时间

## ~ 攻略心得 ~

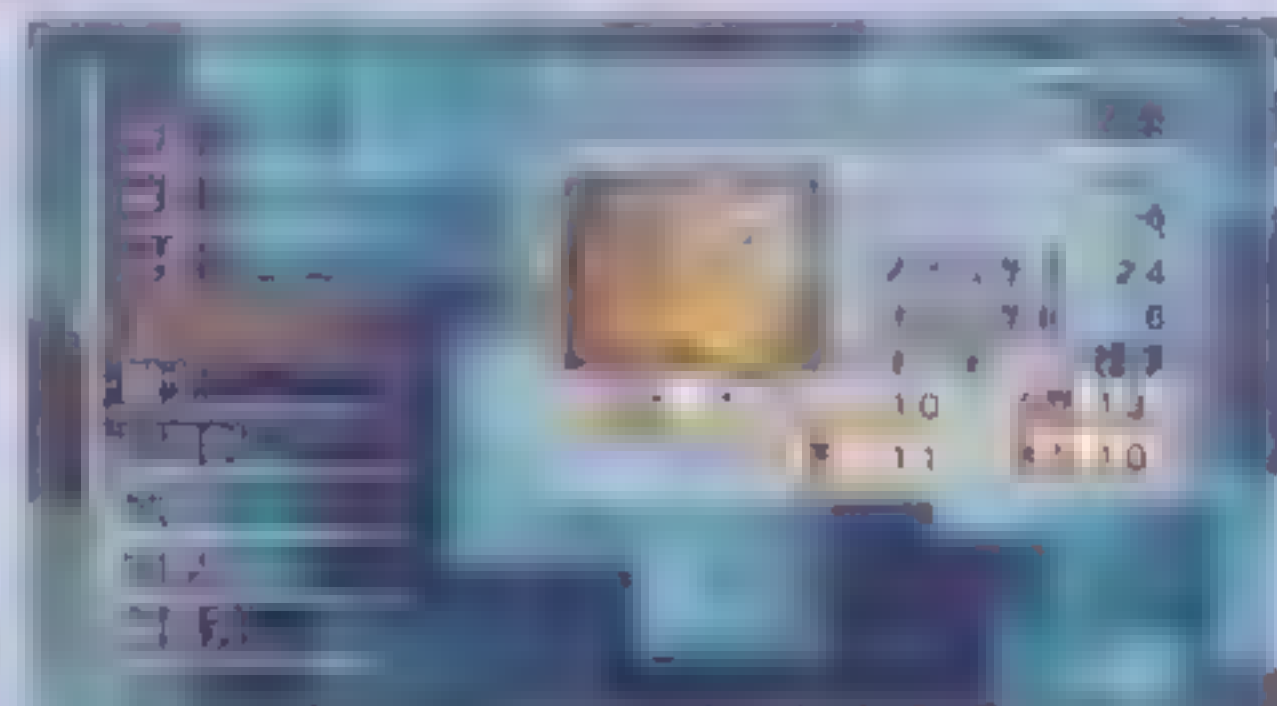
**【内政要领】** 远交近攻。每占领一个新的城池,先要确认该地可生产的特殊道具,用政策选择来加以开发。还有无论是士兵回复还是治理各种内政,都需要金钱。所以接受同盟国的邀请,远征作战,也是获取



取金钱的重要手段。一般的谢礼都是几千金钱不等。游戏中还出现了劝降政策,不过笔者目前没有成功过。至于成功的条件还有待研究。

**【武将成长】** 战斗。战斗中通过击败敌将,来获得战后的体力、无双、攻击、防御等方面的升级,同样根据杀敌数量和战斗时间,以及己方损失情况,会得到不同的武勋。武勋可以提升将军等级,从而使带兵的数量增加。所以为了均衡国家发展,战斗时尽量多带些等级较低的武将参战。如果一味培养某几个武将,会形成国家中武将力量的不平衡。如果受到敌人攻击,不得不选择较弱的武将参战时,失败的可能性较大。本作可以利用自由模式对个别武将进行培养,其成长效果会在争霸模式中有所体现。

**【武器成长】** 可以提升武器的等级。此外每种武器在每个级别都会有五项辅助效果。分为体力、攻击、防御、运、△攻击、马术、弓术、无双等。这些



辅助效果只能通过战斗来获得。而且同样可以利用自由模式对个别武器的个别等级进行培养,其成长效果也会在争霸模式中有所体现。

**【道具装备】** 地区不同而能发展不同的道具。例如你要占领能开发「玄武甲」的领地才会有玄武甲。或是采用「产物交换」可以和别国交换生产道具。要注意的是,要想让其它地方也可以装备某些道具,不但要开发出来,还要生产出来。还有强化道具,也是通过政策选择来实现。所以本作中的内政成份尤为重要。

**【战争】** 本作战争中的据点是最重要的。拿进攻战为例,不但要攻击占领敌军据点,还要注意己方据点的防御。因为如果本阵的据点被占领了,战争就会失败。就算不是本阵据点,其它据点被敌军占领也会严重影响士气。战争就会更为艰难。可以灵活运用战斗中的「作战指示」系统,来充分调动其他参战武将的作用。防御战中,建议通过「作战指示」系统,指示配下武将严守本阵,这样玩家操纵的主帅就可以稍微放心后方,去冲向前线了。不过防御战并不建议进攻,尤其在难度较高的模式下战斗,守据点比进攻更保险一些。此外,本作增加了争霸模式中两人配合同时分屏游戏,这也是笔者认为最值得称道的。两人分别操纵己方两名武将,一人进攻,一人防守,



**【AI心得】** 本作敌人在AI方面比前代强化了不少。当敌人的体力降到剩不到三分之一的时候，敌方武将的AI会好很多，是追着其，将其击破为宜。因为如果击破之后，敌人会重新出现，但还是需要些时间。因为在战斗中，有时候时间显得尤为重要。同样在冲入敌阵时，由于AI的提高，敌方几名武将往往会在你冲入时，同时向玩家发起迎击。而且相互配合，让玩家的身体在他们的群殴之下。所以建议先引出一名武将，再逐个将其击破为上策。不过AI的进步也同样在己方武将身上体现了出来，在战局有利的情况下，可以利用“作战指示”系统，指挥配下武将参与进攻，在进攻配合上比前几代都有了很大进步。

## ~ 战斗技巧 ~

**【破坏防御与防御崩坏】** 只要一方攻击力高，一方防御力够低就能破坏防御的设置，但也换来了一大堆能够破坏防御的招式。如果对手防御这些招式的话破坏防御则成了必然，而部分角色的最后一击，通常会把对手打至防御崩坏状态，但实际上却没有破坏防御的能力。防御崩坏状态中再受到攻击会变成晕眩状态，如果装备了炎玉的话浮空追打时能够持续炎属性的燃烧，给敌人造成更大伤害。

**【晕眩状态】** 战斗中晕眩状态判定是受身，除非被无双攻击，否则无双或者觉醒取消，否则一般浮空追打不会受炎属性，因此可以将敌人打至晕眩状态的角色可以优先考虑装备冰玉。

**【关于反击】** 本作的反击攻击判定时间有所调整，无敌时间和攻击判定的持续时间依然很长。而且这次连从背后的攻击都可以反击成功，对付防御不能或者来自背后的攻击时除了用无双乱舞效果反击了。而且敌人发动无双攻击时，玩家可以利用反击来回避无双最后一击（一般最后一击出手都较慢），之后就能够用立即攻击处于硬直状态的敌人。

**【真无双乱舞】** 本作的真无双乱舞其实，总的来说真无双的结束分三种类型：第一种是浮空型，除了大范围的浮空型，还有一种是小范围的浮空型（刘备、孙权等角色，除了浮空型是例外，对手能够受身）。第二种是距离直线攻击吹飞型，这类攻击最后那一下都有较大的伤害，但只能攻击前方直线的敌人。第三种是大范围震飞型，以角色为中心，一个冲击波将周围的敌人全部震开，其攻击范围比大范围浮空型还要大，但造成的伤害并不高。三种类型无疑是大范围浮空型最为实用了，装备大范围浮空的武将建议装备真乱舞书，如果是其他两种类型的角色就一般都不用装。



**【觉醒】** 觉醒是本作的一大特色，所有主要武将都能使用一套连招，觉醒后所有武将除了会自己加防的那些。

**【攻击技巧】** 攻击时只打前方的小兵，这样很容易慢慢走，从后面来的敌人也会有机可乘。改变方向还能间接增加横劈招式的攻击范围。由中间向四周攻击，对于攻击范围不大的角色是非常重要的。而且在修罗难度中，也可以说是最基本的生存技巧。当与敌方武将战斗的时候，如果想破其防御，除了用一些破防攻击或者背后攻击之外，还可以用回马枪。就是说，当敌方武将拼命防御的时候，迅速地背向敌人按攻击并同时把攻击进行回转。本作的敌人AI发现玩家露出后，

就会冲过来攻击，因此回合可以说每个敌方式将都有自己的范围。



某段长度为半径。如果超出了这个范围，就会做的事情只有一样，就是无视一切弱点，一伸无赖的吹飞打法。想办法把敌方武将打到远的地方，而









人们逐渐失去了过去曾经拥有的记忆。人们逐渐失去了过去曾经拥有的记忆。人们逐渐失去了过去曾经拥有的记忆。

而在这危险的魔界代中还有一个危险。而在这危险的魔界代中还有一个危险。而在这危险的魔界代中还有一个危险。

了弟弟妹妹。天天魔物化的过程。这让他非常痛苦。他无比憎恨使他的家人魔物化的魔王泽诺。他认为只有自己能打败魔王。直到有一天。一个从天而降的少女改变了他的命运。

游戏的基本流程大致和原作相同。基本都是按照会话事件——战斗准备——战斗事件——会话事件的路线来进行的。

## 第一话：魔王の一人娘

阿迪尔陪着妈妈用弟弟太郎(タロウ)妹妹花子(ハナ子)和不情愿的爸爸来进行例行的魔王泽诺召喚。妈妈念起咒语。一阵闪光爆炸之后。一位少女从天而降。一家人一看魔王是个漂亮MM就吃惊了。原来是召喚仪式出了问题。被召喚而来的是魔王的独生女罗萨琳特(ロザリンド)。确认了她的身份后妈妈本想用她作为人质。但正直的阿迪尔却不打算这么做。由于契约内容的关系罗萨琳特不得不跟阿迪尔一同冒险。此时爸爸介绍了三位伙伴加入。战士、魔法师和修女。搜罗完村中的箱子后。(注意类似此类箱子开出的物品完全随机。可以用S&L大法)(茶色箱是普通物品。钱。经验。青色和绿色一般为特殊物品)大家决定出行看一看。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特  
●作战要点：连续四场的入门战斗。十分轻松。每场结束后都可以选择回村补给。村中的基础设施会一步步完善。每场战斗开始前会有提示。询问你是否观看教学模式。默认选项是观看。如果是初次接触作品尽量选择观看。教学简单易懂。第一场讲解了人员配置。战斗中基本操作与流程。连携与组合攻击。第二场是单与投掷的应用。第三场讲解元素结晶范围的基本定义。第四场则是讲解对产生元素范围的结晶的活用。如果是老手也可不看。因为在模式中可以领略公主殿下独一无二的对白。有时候真是可怜咱们的男主角。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特  
●作战要点：地形高低是开始变大的一关。阵营旁边就有个经验+50%的要素。利用举投可以放置在独立于阵营旁边的范围内。使得敌人方向全部变为加经验地带。同时可以把敌人也引到经验地带来消灭。战斗开始前的箱子是可以利用连续举投来得到的。前提是战斗人数够多的话。本场景开始敌人难度有所上升。尽量避免单位孤军深入被敌人连杀。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特  
●作战要点：基本还属于入门战斗。三只敌人站在回复元素范围内。尽量一口气解决掉。小心后方幽灵法师的连续远程攻击即可。如果有成员损失HP严重用修女的ヒール回復。本场无经验双倍元素结晶。放开手去杀怪吧。不过尽量保证人员的平均实力。避免某角色过强其它同伴等级上不去的情况。这是S-RPG的大忌。暗黑议会开放后。可以用マナ在设

主阵营等几种新面孔。玩家可以挑选自己喜欢的类型进行培养。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特  
●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

主阵营等几种新面孔。玩家可以挑选自己喜欢的类型进行培养。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

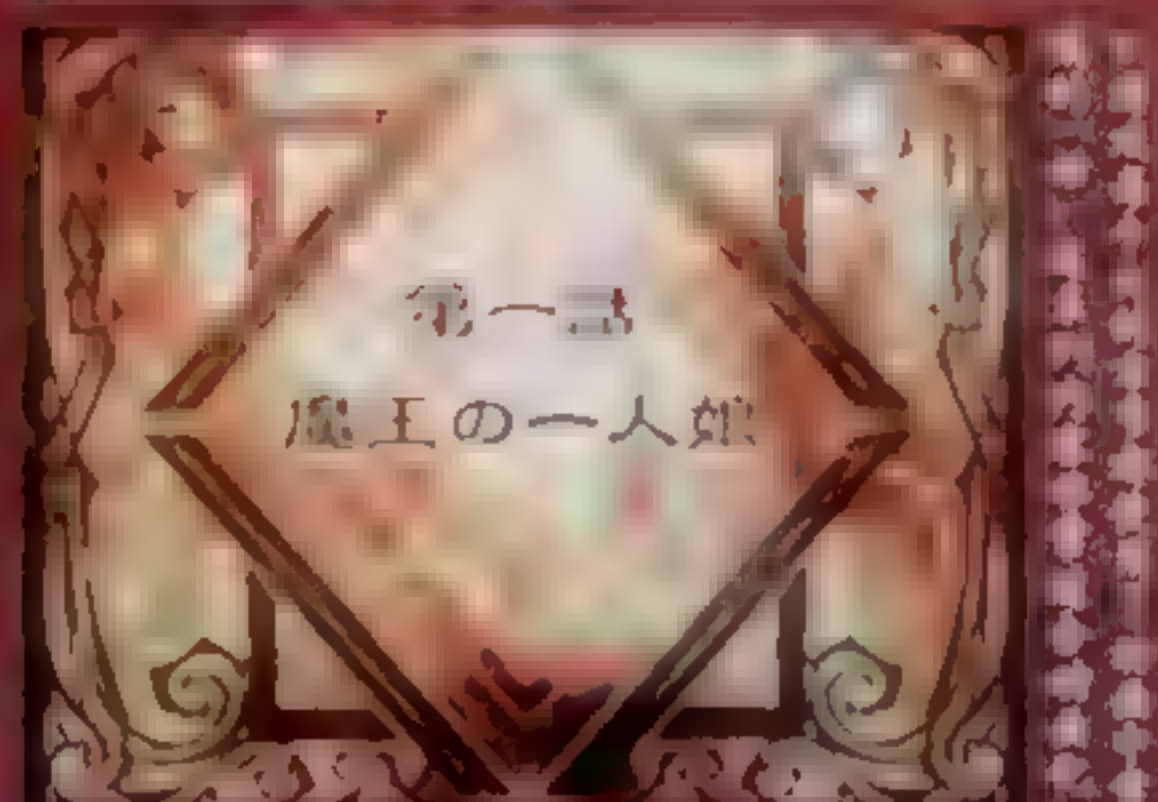
●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。



●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。

●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ-队×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特

●作战要点：战斗一开始就处在敌人强化50%的范围中。所以利用反复举投。第一回合就要把元素结晶摧毁。不仅削弱了敌人的实力。还能同时削减所有敌人一半的HP。其实目前为止敌人的实力都很弱。如果不在乎マナ的话。直接把敌人全灭也是很简单的。此时在魔界。魔王已经得知罗萨琳特从魔界神秘失踪的消息。魔王下令急迫寻找公主的下落。同时把搜查的守卫全部处死。



侍放入逐一击倒。三个一排的女战士可以用罗萨琳特和米法CD的冰冻魔法。不过不要以为只有公主的召唤术能召唤出强大的魔兽攻击。

**【魔兽召唤术】**

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

魔界召唤使者们进行着魔王的命令。暂时还没有找到公主的行踪。魔王已经有些不耐烦了。对公主的安危很着急。与此同时，一行人又见到了黑暗英雄阿库塔雷。他被蛇咬，十年封印解除。不过看到绝好的复出剧情后，黑暗英雄还是收起怒气，再度与一行人战斗。

- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：レイブアイター×2、ワリア×1、ドクロ×4、グーグヒ-ロ×1

- 作战要点：两边的法师和前方二个战士几乎会同时冲上来。注意人员的位置。脆弱单位如果接近敌人，要优先干掉状态再接近敌人。经过敌人的攻击后阿库塔雷会来向路上冲。这次他的实力明显强了不少。会一招十字的范围攻击。基本一次60-70HP。基本中了就挂了。后方的三个灵素结晶如果成功打掉，会得到大量水。但是要注意打碎时己方单位一定要站到安全区域。黑暗英雄会在这时冲过来。他反击率很高。注意阿库塔雷和汀库不要与他进行普通攻击。很可能被反击致死。另外，黑暗英雄新学会的十字范围的范围攻击威力非常大。尽量注意人员不要以他为中心站成十字。算是目前为止最强的敌人。

一行人本以为是黑暗英雄袭击的城堡，结果汀库说有其他人。是与泽诺对抗的魔神艾托娜所作所为。到了SatellTV的新闻时间咯！这次是来自魔王泽诺的冲击新闻。传说中的魔王泽诺近日出现。据说到目前为止没有一个亲眼看见他的人。此外，破坏神阿库塔雷最近正在破坏环境。希望大家引起重视。

### 第三话：魔神降临

罗萨琳特在村中努力纠正大家对她的称呼问题。太郎貌似很喜欢叫她公主殿下。汀库好像很喜欢阿库塔雷的妈妈。特别是漂亮的三只眼。阿库塔雷的爸爸

#### STAGE 10 沼泽的沼地

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

罗萨琳特把带阿库塔雷四处乱跑的任务交给了汀库。咱们的男主角仍然认为，为了早点解除契约，罗萨琳特会尽快带自己去魔王那里。她自己也想早日回家。路上三人谈起了阿库塔雷的妈妈。据说变化为恶魔前是位具有相当实力的召唤使。但是变化为恶魔后，正在逐渐失去以前的记忆。

- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：ゾンビ×7

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：敌人一共是7只不会主动发动攻击的僵尸。站位都很分散。而且地图上灵素结晶的位置都是在普通移动不能达到的地方。想攻击只有靠远距离技能和牵制。不过要注意有很多一旦投过去就移动不回来的位置。发动攻击前仔细考虑一下比较好。战斗结束后罗萨琳特询问汀库计划进行得怎么样了。原来汀库打算利用沼泽的怪物吃掉阿库塔雷。但是此时，罗萨琳特已经开始为阿库塔雷可爱的弟弟妹妹着急了。

**【狂气的安全地带】**

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

当阿库塔雷问起罗萨琳特的父亲为什么不来营救她



公主殿下突然大怒，质问自己就是魔王的心腹。阿库塔雷被弄得名不副实。不知道她为何对这句话反应如此强烈。

- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：ゾンビ×7、ドクロ×4

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：敌人移动速度很快。而且会类似于她的双倍攻击。同时还具有范围毒属性攻击。战时是很麻烦的对手。不过利用群攻魔法，击败的话还是比较简单的。值得注意的是这个场景的风景总是会自己随机移动的。进攻的时候挑选对自己有利的时机。

战斗结束后阿库塔雷向还在生气的罗萨琳特问起她的父亲究竟是个什么样的魔王时，对比汀库的意见得知泽诺只是对自己女儿温柔的魔王。自己要去打倒一位温柔的父亲。阿库塔雷似乎想起了往事。

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

一行人来到沼泽地附近。终于遇到了汀库所说的魔力怪物。汀库要拉着罗萨琳特逃跑。罗萨琳特为了不让阿库塔雷真的还没见到魔王就死在不知名的怪物手下，同时不想看到太郎和花子伤心，再追上汀库



- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：ワースラック×6

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：比较艰苦的战斗。所有怪物都会一个范围魔法。最可气的是如果你将一只怪打至空血后准备下回合拿经验。其它怪一个范围就把自己和那怪一齐消灭了。拿不到经验值。进攻之前一定选好站位。小BOSS并不是很强。但如果和小怪同时攻击的话，那还是非常恐怖的。汀库在战斗结束后一再叮嘱公主在下次一定要害死阿库塔雷。但罗萨琳特却想确认阿库塔雷究竟能相信自己到什么程度。

**【道具界】**

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

魔王对还没找到公主这事已经相当恼火了。由于其它的发现，已经开始注意火兽兽特行。与此同时，主角正在奇怪为什么会被强制传回村时，被告知下个目的地需要犯罪者通行证。一行人只好先到村中的暗黑议会旁边的邮局领取取状。再到商店三人对面前的小姑娘处。进入道具界。

- 特殊过关条件：移动到每层地图的下层入口处

- 敌方单位：道具界怪物×N

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：连续四场战斗。敌人等级较低但数量众多。不想练级的话可以直接到每张图的出口进入下一层。进入第四层时可以看到裁判所。进入后得到称号和一个很强的饰品。再出来时使用刚才小姑娘给的物品，テ-プ，即可返回村。这里一定要注意，不要事先使用，否则必须打过十层才允许回村。

**【华丽的惨剧乡】**

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：无

一行人来到惨剧乡。遇到了一帮（其实是一个小姑娘与两企鹅的组合）自称是来对付魔王泽诺的怪人。前些天攻击城堡似乎就是这帮家伙。据说还从汀库手中高价买来了魔王女儿的照片。目前将目标暂时定在捕获罗萨琳特上。谁知道在这个“机会主义”的世界。这么快就见到了公主本人。原来这个姑娘就是魔神艾托娜本人。而且还是个爱虐待企鹅的主儿。汗。由于被罗萨琳特嘲笑胸部太小大发雷霆。对准她就是一个元气弹。但被阿库塔雷身

挡住。咱们的男主角终于也要开始行动了。可怜的青梅被炸糊在旁边。

- 特殊过关条件：己方全灭

- 敌方单位：コカトリス×4、ワリア×1、ドクロ×1

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：1000级19wHP的艾托娜与4只22级的鸟怪。本场战斗按常理说是不可能完成的任务。特别才一下艾托娜的技能。美少女魔神的说。小梅虽然强的阿库塔雷仍然不肯放弃。爬起来继续准备与艾托娜开打。这里一定要注意。罗萨琳特首次呼唤阿库塔雷的名字。看来咱们的男主角果然有点怕和爱。但是，知不知道其实也是不错的说。艾托娜准备再次召唤时，罗萨琳特才说出事实。原来她根本就不知道父亲住在何处。从小就一次都没有见过父亲。

到了SatellTV的新闻时间咯！先说说今天的热点新闻。魔王泽诺出现的边境世界威尔代姆。现在成为热门胜地。100万年来魔王之真面目能否揭晓呢？究竟谁能打破泽诺的最强传说呢？正在观看节目的魔神与魔王们不妨去挑战一下吧。正在观看节目的黑暗英雄阿库塔雷和导演。此时却因为回不去家而苦恼。

### 第四话：阿库塔雷的秘策

放掉了艾托娜，阿库塔雷的心情十分低落。接受了全家特别是妈妈的鼓励，终于恢复信心。罗萨琳特却变得沉默寡言。当晚，她做了个恶梦。梦见是什么不详的预兆。出村时，俩人谈起家人时，罗萨琳特才听说阿库塔雷似乎并非是大郎和花子的亲生哥哥。正在这时传来太郎和花子被阿库塔雷扔走的消息。并留下话说如果想接回他们就来达罗斯河。由他们拯救。

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

来到吊桥，阿库塔雷对原来的罗萨琳特和汀库说。然不知道魔王住在哪里就不用来帮忙战斗了。但原来的阿库塔雷又被公主殿下用花言巧语说晕。艾托娜阿库塔雷她带路到魔王处了。主角可怜的说……

- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：ブテオー×4、アルラウネ×2、ゴースト×2、ブテオー×2

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：初始状态吊桥上面是禁止一切远程攻击的。效果是河下游对岸的灵素结晶。这个场地的敌人不会接近的话是不会主动冲上来打的。因此可以利用半投扔个角色过去先打掉远程的换成经验+50%的灵素结晶。不过投过去这个角色很可能被敌人集中杀掉。投过去后一定小心站位。而一定要注意不要投过去一个不会单投的角色。战斗结束后阿库塔雷焦急地寻找弟弟妹妹。罗萨琳特感觉出村时候他所说的胡话。阿库塔雷才说清了他的身世。双亲早在幼年时便将自己抛弃。早已找不到亲生父母。罗萨琳特作为恶魔对于阿库塔雷拼命保护没有血缘关系家族的举动。史无前例的大加赞赏。人也变得干劲十足。阿库塔雷似乎有些不适应呢。

**【生命的交换】**

- 胜利条件：敌方全灭
- 失败条件：己方全灭

罗萨琳特命令汀库帮忙寻找一下阿库塔雷的亲生父母。汀库不情愿的答应了。公主殿下虽然对阿库塔雷越来越温柔。不过对汀库的风格还是一如既往哈哈。阿库塔雷说两岁左右双亲就把自己拜托给朋友便去向不明，临走留下了“完成任务一定会回来的信。渐渐长大后的阿库塔雷已经不相信这样的话。所以才决心做个信守承诺的人。

- 特殊过关条件：无

- 敌方单位：コカトリス×4、ブテオー×5、ピストライマン×4

- 己方单位：阿库塔雷、罗萨琳特、汀库

●作战要点：水面有一个会移动的灵素结晶。效果是区域攻击强化50%，往返于红黄之间。敌人的攻击力比较强，避免战线拉得过长，步步为营的进攻。此外怪物战士会使用移动不能的附带属性。可以用修女驱散掉。直接把灵素结晶打掉是个比较省心的方法。战斗结束后罗萨琳特欲图安慰儿时抛弃的阿库塔雷。但阿库塔雷仍然认为父母比起自己更重视任务。



【剧情】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
阿库塔雷原来是用点心太郎和花子出来的。还得负责给俩人分点心。貌似被俩孩子整得够呛。罗萨琳特逐渐地把太郎和花子当作自己的家人。担心的程度不亚于阿迪尔。这让阿迪尔也认识到恶魔中也有心地善良的家伙。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ホコマタ×7、ヒースタイマー×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库  
●作战要点：本场战斗没有什么需要特别注意的地方。实际上方就有一个增加敌人等级的灵素结晶。打碎后敌人等级上升。但会被爆炸3的炸。可以说对战斗没有影响但在经验上占了便宜。推荐打掉。此外就是队伍过桥后上方的三个单位会同时冲下来。

【剧情】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
阿库塔雷给妈妈打电话，也已经不被承认了。真是可怜的家伙。阿迪尔找到弟弟妹妹的同时，进入了阿库塔雷的节目时间。对方要求是交出罗萨琳特。原来阿库塔雷是想救出公主来恢复人气。为了自己不再被娘。特意安排了这场公平决斗。至于他的秘密，原来就是经典的阿Q精神。也难怪罗萨琳特完全不领情。  
●特殊过关条件：打倒黑暗灵素  
●敌方单位：ローグ×4、シーフ×2、ムビ/ナイト×2、法人×2、デークヒーロー×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库  
●作战要点：本阵前方有一黄色的进入不能区域，要通过必须通过举起扔到河对岸打碎黄色灵素结晶。同时负责河对岸的两个盗贼。然后大部队向前进攻。这里的灵素区域比较混乱。分三层分别是蓝色的攻击60%、水色的防御50%、绿色的防御加50%。黄色默认为无效果。再往里黑暗英雄所处的区域是无敌。举投不能。地形比较乱。站位的学问很大。如果站位不太敏感的话。也可以等河对岸的队友到达灵素结晶处自己调整区域位置。黑暗英雄实力和第二次见面时差不多。小心他的十字攻击即可。

到了SatelliTV的新闻时间咯。现在报道最热门的边境世界威尔代姆相关话题。画面传来了达罗斯大河的影像。现在我们邀请现场报道的サメ先生。  
——这里是威尔代姆的サメ。这条激流河很容易冲走小孩子。而且下游的魔之大空洞更是一旦进入就绝无生还的恐怖洞穴。虽然别人掉下去跟咱们没什么关系。但还是希望大家来观光时候千万小心。以上是威尔代姆的サメ报道。  
感谢。刚才画面上映出来的好像是前些天被杀剩的阿库塔雷的样子。不过可能是错觉吧哈哈哈哈哈。

### 第五话：不中用的约定

太郎不慎掉入激流中。而河的下游正是魔之大空洞。极为危险的地方。一行人决定立刻前往营救。阿迪尔的妹妹花子也加入到队伍中。魔王泽诺已经准备好迎战谜之魔神。同时一再询问于下有没有找到公主的下落。  
【饱食者黑犬】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
魔之大空洞从外面看是个风景异常秀丽的地方。但众人无心观赏。为了太郎的安危火速冲进了洞穴。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ブチオー×4、ブチオー兄貴×2、ボグト×4、アルラウネ×2、エンブーサ×3、ブチオーネオ×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：场地高低差很大。敌人站位一层接一层。兽人老大所处的位置是有三块灵素结晶的区域。敌人强化50%。体力回复20%。侵蚀、侵蚀效果是每回合范围都向外扩大。所以尽量速战速决不然敌人后劲越来越强。小心地消灭外围怪物后。先打掉敌人加强的灵素结晶后。用范围魔法与技能先远程轰炸。然后一举击倒兽人老大。看到阿迪尔与弟弟妹妹们的亲情。罗萨琳特不禁想到自己的父亲。真正是像看待家人一样看待自己的吗？

【剧情】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：クラッシュ×4  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、阿库塔雷(NPC)  
●作战要点：消灭本阵附近的灵素结晶。开始不能动怪物即可出来。战斗比较简单。阿库塔雷还有些实力。不用太在意他。战斗结束后阿库塔雷的妄想症又发作了。  
【暗之历史】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アルラウネ×4、ブチオー×6、ブチオー兄貴×1、ボグト×2、クッシュ×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了。他自己与罗萨琳特的关系。也在一天天地发生微妙的变化。

到了SatelliTV的新闻时间咯。我们接到了来自威尔代姆サメ君的最新报道。在克罗希亚姆。正在举行魔王泽诺主办的武斗会。这可能是看魔王真面目绝好机会。由于武斗会的开办。威尔代姆的人气现在越来越热。  
【克罗希亚姆】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アルラウネ×4、ブチオー×6、ブチオー兄貴×1、ボグト×2、クッシュ×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了。他自己与罗萨琳特的关系。也在一天天地发生微妙的变化。

### 第六话：克罗希亚姆

正当一行人讨论如何继续寻找魔王时。叫雪丸的忍者来询问怎么去コロシム(克罗希亚姆)。【语气和剑心好像呀。怎么游戏嘛？】生说话风格都这么怪呢。聊了一会之后。才知道原来魔王泽诺举办了武斗大会。谁在台上最终胜出的人就能见到魔王。武斗会会场。里面也很热闹。魔神艾托娜也到了这里。是派企鹅出场。还好如果她亲自出场的话估计比赛结果已经决定了。而阿库塔雷则担当主持兼裁判。注意这一话村中并没有宝箱。进入克罗希亚姆后会有三个

【剧情】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アルラウネ×4、ブチオー×6、ブチオー兄貴×1、ボグト×2、クッシュ×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了。他自己与罗萨琳特的关系。也在一天天地发生微妙的变化。

到了SatelliTV的新闻时间咯。我们接到了来自威尔代姆サメ君的最新报道。在克罗希亚姆。正在举行魔王泽诺主办的武斗会。这可能是看魔王真面目绝好机会。由于武斗会的开办。威尔代姆的人气现在越来越热。  
【克罗希亚姆】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アルラウネ×4、ブチオー×6、ブチオー兄貴×1、ボグト×2、クッシュ×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了。他自己与罗萨琳特的关系。也在一天天地发生微妙的变化。

正当一行人讨论如何继续寻找魔王时。叫雪丸的忍者来询问怎么去コロシム(克罗希亚姆)。【语气和剑心好像呀。怎么游戏嘛？】生说话风格都这么怪呢。聊了一会之后。才知道原来魔王泽诺举办了武斗大会。谁在台上最终胜出的人就能见到魔王。武斗会会场。里面也很热闹。魔神艾托娜也到了这里。是派企鹅出场。还好如果她亲自出场的话估计比赛结果已经决定了。而阿库塔雷则担当主持兼裁判。注意这一话村中并没有宝箱。进入克罗希亚姆后会有三个

到了SatelliTV的新闻时间咯。我们接到了来自威尔代姆サメ君的最新报道。在克罗希亚姆。正在举行魔王泽诺主办的武斗会。这可能是看魔王真面目绝好机会。由于武斗会的开办。威尔代姆的人气现在越来越热。  
【克罗希亚姆】  
●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
终于见到了太郎。他正被几只怪物包围心中很慌。公主殿下说话还蛮管用。看来太郎已经决心做公主的仆人了。正在此时。一只更强大的怪物突然出现。关键时刻阿库塔雷吹起了笛子。奇怪的是边吹还能边说话呢。  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アルラウネ×4、ブチオー×6、ブチオー兄貴×1、ボグト×2、クッシュ×3  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子  
●作战要点：战斗结束后太郎的眼中已经没有哥哥了。据说要终生侍奉公主殿下。阿迪尔也只好顺其自然了。他自己与罗萨琳特的关系。也在一天天地发生微妙的变化。

### 第七话：犹豫の武斗会

经过上面几场苦战后。终于要迎来明天的比赛了。来到了竞技场。这里的气氛很紧张。选手们都在做着最后的准备。观众们也在为即将开始的比赛加油助威。阿库塔雷则在一旁观察着选手们的状态。他看得出来。这场比赛对所有人来说都是一场挑战。但他相信。只要大家齐心协力。一定能取得胜利。





【隐藏】在神像周围也可以拿到。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：雪丸×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎  
●作战要点：此战必须和魔神艾托斯对话才能引发剧情。敌人只有雪丸一个，用连协轻松搞定。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：正义的水方×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎  
●作战要点：与雪丸战后开战，敌人是5个正义水方。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：下等龙×4、花影×6、雪丸×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎  
●作战要点：敌人的攻击力不强，为了避免被秒杀，角与角的按顺序清理，雪丸并没有想象中那么强。战斗结束后，雪丸也加入了队伍。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ベヒーモット×4、デューク×4、カニナ×4、マシクナイト×2、デューク×2  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：骑士的防御力很高，如果要先打骑士的话一定用连协和魔法一口气击倒。弓手和枪手在没有去掉效果前只能用远距离职业去攻击。阿库塔雷的“超超超超超超超超”和“秘奥义”绝对对地魔还没用出来就又败了。战斗结束后切记一定记录。

## 第八话：魔王泽诺登场

一行人经过长时间的艰苦比赛终于获得了胜利。为了打倒魔王，大家转战克罗斯亚姆的地下宫殿，向着魔王的本阵开始进攻。尽管是深入敌阵但每回战斗后都可以回复，所以不必担心。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：グール×8、ドラゴン×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：敌人的攻击不高但防御比较强，从近处的グール开始一只一只来打倒吧。多用连协可以加快进攻速度，龙的实力也不是太强，群殴之。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ドラゴン×4、ビースト×7  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：火龙攻击还是比较具有威胁，如果有需要培养角色的话，从一侧慢慢去清场。如果没有的话，就去破坏了魔水晶后进入绿色范围，利用举投的话可以在一天内到达。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：赤ドクロ×1、青魔法使い×1、緑ドクロ×1、星魔法使い×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：敌人都是法系单位，因为有禁止进入地带，稳妥地慢慢前进吧。如果已经培养了超远距离攻击职业可以更快的清场，敌人其实并不强。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：浪人×10  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：敌人每回合提升等级，其实并不用太着急。敌人的基础等级是15很低，利用连协可以在

儿回合内清场。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：赤ドクロ×1、青魔法使い×1、緑ドクロ×1、星魔法使い×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：没有什么特别需要注意的，用以前积累的经验可以轻松过关。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：デューク×4、カニナ×4、マシクナイト×2、デューク×2  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：这场战斗比较累人，两侧的弓手比较讨厌，首先清理掉他们。骑士血厚防高，而且如果子回合内不击倒的话后方的デューク会不停给他们回复，如果感到吃力就把他们找出红色区域，逐一击破。

又到了SatelliteTV的新闻时间，这次是来向克罗斯亚姆的魔王挑战，魔王泽诺被打倒了，打倒他的正

## 第九话：魔王召唤

没想到最后魔王泽诺被魔神艾托斯打倒，但是阿迪尔的全家根本没有恢复人形，妈妈决定再进行一次魔王的召唤仪式。可召唤所必要的材料中缺少魔神之爪，这东西貌似艾托斯会有，于是一行人去追刚刚离开的艾托斯，来到魔界都市アルケンティ（阿肯希蒂）。在魔都找到了她，她承诺众人只要打败企鹅队就可以送出魔神之爪。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：キラークマンド×7、花影×1、雪丸×1、下等×4  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：注意元素结晶效果对战斗的影响，多用连协攻击能使怪物倒地敌人。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：マシクナイト×4、黒ドクロ×4、星魔法使い×2  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：利用举投投掷一个会强力范围攻击的角色过去开箱子，这个箱子比较特殊只要清版一次就会消失，所以尽量去拿到。这张图的敌人不是很强，可以用来升级。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：グール×4、ワッチャマ×2、ミスティア×3、ヘルハウンド×2  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：敌人进入伤害扩散区域后，集中攻击的话可以连倒！スティッカー一起击倒，但如果没一口气击倒的话，要注意敌人方面的回复，伤害扩散虽然对回复同样起作用，但还是尽量不要进入这个区域。

【牙之魔物】



●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无

●敌方单位：アリニ一队×12  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸  
●作战要点：吃关的敌人会聚集企鹅，一只一只的击倒吧。如果投掷它们就会引发爆炸，不过一定要向要去接近投掷，投掷的位置会产生很强的攻击力。由于企鹅不断繁殖，可以把负责突击的队员和负责清场的队员分工一下，对于高处的企鹅可以用接力的方法去炸掉。

## 第十话：忍者二人

打败了企鹅队之后，艾多娜把不良品黑魔之爪交给阿迪尔他们拿去了，谁想到召唤仪式因此受到影响，没有召唤魔王，却把魔神艾多娜自己召唤来了。她的能力也和罗萨琳特刚来时一样回到了LV1（不是LV1000可以欺负地啦），她不得不在恢复能力之前都跟在大家身边，而听说魔神能力消失的企鹅队们马上就跑来了。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ベヒーモット×9  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜  
●作战要点：地形比较混乱，最好是兵分两路行动，因为有范围攻击最好带着回复类角色，人员配置尽量避免站位太密，还有，必须要投掷的地方比较多，投掷前计划好路线。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ一队×12  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜  
●作战要点：所有区域都是一份必死，靠近的企鹅一定要迅速打倒，这关是训练艾托斯的绝好机会，可以迅速把她的等级升上去。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：アリニ一队×10  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜  
●作战要点：此关禁止把企鹅举起，所以把他们炸掉人的打法是行不通了，稳妥地一只一只去打倒吧。由于全区域融合效果，合体后的企鹅等级翻倍，如果合体两次后等级到达160，那时如果再想去打它们就要费大力气了。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：浪人×6、弁言×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜  
●作战要点：还是很有难度的，第一回合可以考慮只出场强力角色防御，待第二回合其他角色再一起出击消灭浪人，然后部队集合一起对付弁言，还要注意的就是敌人HP剩得不多时候会使用一击必杀，战斗结束后雪井要杀掉罗萨琳特为雪之一族报仇时，魔王泽诺突然出现了。

## 第十一话 觉醒

雪井使出秘奥义击退了魔王泽诺，自己也是身负重伤，大家把雪井带回村子疗伤。如果要治好雪井必须到神像塔找到传说中的万能药，一行人又出发了。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭  
●特殊过关条件：无  
●敌方单位：ブラックドクロ×2、ベリニオン×2、フーキャット×2、シーモンク×2、ブリスト×1  
●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀库、花子、太郎、雪丸、艾多娜  
●作战要点：此地需要一角一角的顺序清理，如果不想被公主回复敌人的体力，每个角从开始战斗



刺洗干净必须在一回合内。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アサシンドル×2、魔法使い×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：根据要素结晶范围的属性选择攻击方向。还有一点进入后不一口气打倒的话，会受到很大的伤害。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：セージ×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：第一回合把成员向敌人范围的要素结晶投掷，第二回合把伤害回复的结晶举起后，攻击再正式开始。宝箱只有在第一次完成地图时才会出现，尽量拿到它。此外，这关应该是个积累マナ值的好地图。

【要素结晶】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：スナイパー×2、魔法使い×2、ドラゴン×1、セージ×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜



●作战要点：尽量优先打掉敌方魔法使，利用我方攻击魔法把进入禁止的要素结晶破坏掉后，进攻会舒服很多。

【要素结晶】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ドラゴン×1、ニースヘッグ×1、アプデカーハ×1、フアブニール×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：步步为营，一只一只把龙打掉，有了前面积累的战斗经验，通过这一关应该不是什么难事。

【要素结晶】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：魔法使い×4、ブラックドック×1、フアブニール×1、シーモンク×1、白龙×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：从靠近本阵的敌人开始逐一打倒，值得注意的是无敌的要素结晶共有三种，对举投掷利用，对清场会大有帮助。

【神的文信塔】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：用觉醒后的罗萨琳特击倒拉哈鲁

●敌方单位：ラハール×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：一回目想直接胜利几乎不可能，全灭后罗萨琳特觉醒，变身至1900级，1900>1200，这仇抱的还真是快。

## 第十二话：泽诺城攻略

一行人回到村子后，正在养伤的斧雪却不见了。妈妈告诉阿迪尔雪斧又去找魔王报仇去了……于是

大家立刻出发，目标泽诺城。

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アサシンドル×2、セージ×2、アサシンドル×2、セージ×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：本阵附近的有两块经验值50%的要素结晶，把它投掷到红色范围破坏后即可清除很多不利要素结晶，同时对敌人造成相当大的伤害。特别要注意的是由于伤害很大，破坏之前不要将附近的单位分配出来，然后再把另外一块经验值50%的要素结晶放置好然后对敌人开展进攻。这一关应该是后期积累经验最合适的地图。

【要素结晶】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：セージ×2、アサシンドル×2、青龙×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：还是老战术，逐一击倒。最后的骨头龙对物理攻击不敏感但十分怕魔法攻击，两回合后用魔法轰炸吧。

【神明的陷阱】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ウイッチャー×2、アサシンドル×3、コブス×3、ブチオク索方×3、スベクブ×2

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：又是敌人强化3倍的要素结晶，一定要在进入水色范围前将其打掉，敌人不经过强化3倍其实相当的弱。

【要素结晶】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ワーキャット×2、ビーストロード×1、プリースト×1、サキユバス×2、フアルピナ、ス×1、スナイパー×1、スカウト×1、アイアンメイデン×1、ルーシナイト×1、巨熊×1、魔法使×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：没有什么特别值得注意的，虹魔法使可以用远距离攻击打掉，也可以把右上的空间移动到要素结晶放置在绿色范围内转移掉。

【死神的魔穴】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アサシンドル×3、セージ×2、ドラゴン×4、アウトルーパー×2、武人×1、修羅×1、上忍×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：首先利用面前的传送点到达要素结晶处，消灭伤害20%的，远距离攻击禁止和进入禁止的结晶，要么消灭掉，要么分别投掷到紫色和红色区域，之后的战斗应该会很轻松了。

【泽诺城城门】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：青龙×2、白龙×2、死龙×1、仙龙×1、スナイパー×2、プリースト×2、セリオン×1、シムラ×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：三条骨头龙怕魔法，一气消灭，后面的白龙等就用物理攻击搞定，之后利用距离轻松消灭中间的人形怪后，开始集中精力对付两个门神吧。将军物理免疫，神官魔法免疫，需要注意的是有属性的物理攻击同样不能对シムラ造成伤害，如果没有充分培养魔法类职业这场战斗会很吃力。

## 最终话：真实

历经千辛万苦终于到达泽诺城内，就要进行最后的决战了。一行人被魔物团团围住时阿摩塔曾突然出现吹响那只笛给大家解了围。虽然在接见之前大家齐心协力击败了魔王，但凶猛顽强的魔王准备发动最后的攻击，这时罗萨琳特神秘的力量又一次觉醒。原来，那才是真正的魔王泽诺力量。这时阿迪尔会用什么办法令罗萨琳特恢复旧日常呢？过关后就会上演这精彩的一幕。咱们可怜男主角终于成功了。

【魔王再战】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：雪影、侍、武人、中忍、忍者

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：出击后第一回合在靠近敌人的地方防御，第二回合敌人下来后开始正式进攻。因为异常状态非常频繁，修女有可能的话保持两个以上，刚开始进行攻击的敌人如果不一口气消灭掉会非常麻烦。基本上战术就是引诱敌人过来再集中进攻，但切记不要冲得太靠前就OK。

【冥王之洞】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：魔法使い×3、クラウド×3、ワッドゴーレム×1、ペラドシナ×3

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：又是敌人3倍强化的要素结晶，但位置很难去破坏。两种打法，一种是靠一点一点把敌人消灭，无视结晶；另一种是用单拉的方法把结晶破坏掉再进攻，选择适合你的作战方案吧。

【冥王之洞】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：アストロイヤー×3、スチールナイト×3、武人×3、スカウト×2、アウトルーパー×2、スナイパー×1、修羅×1、ワッドゴーレム×1、ビーストロード×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜、齐言（NPC）



●作战要点：每天敌人的等级都会上升，步步为营地进攻，不准备练级的话利用单拉先行击破要素结晶是个好办法，是个提升等级不错的地图。

【最终之决战】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：无

●敌方单位：ガラム×3、青龙×5、ニースヘッグ×2、死龙×2、ツリーフォーク×2、バキエル×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：从地图一侧开始一步步进攻，4个要素结晶是伤害20%，而且会移动，如果全部紫色化的话就是80%，如果到这样基本就清版无遗了。

【泽诺城接见之间】

●胜利条件：敌方全灭 ●失败条件：己方全灭

●特殊过关条件：打倒魔王

●敌方单位：魔王ゼノン×1

●己方单位：阿迪尔、罗萨琳特、汀岸、花子、太郎、雪丸、艾多娜

●作战要点：Lv90，一周目中普通敌人的最高等级，注意魔王的范围攻击，多用连携，一行人至此已经饱经磨练，众人齐心合力击倒魔王并非难事。



# 集系列作品大成的游戏

虽然这次的ZERO从世界观设定上看就像是5代的外传作品，不过从系统上看，本作在完善了4代中的不足以及适当削减了5代中的冗余之后，再次有了非常明显的进步！ □文/北斗

|       |                        |
|-------|------------------------|
| 左摇杆   | 控制飞机移动                 |
| 右摇杆   | 控制飞机视点                 |
| L3    | 进入精确瞄准模式               |
| R3    | 切换视点                   |
| △键    | 锁定，切换锁定目标              |
| □键    | 查看地图，根据按键力度不同显示地图比例尺不同 |
| ○键    | 发射导弹及特殊兵器              |
| X键    | 航炮扫射                   |
| L1    | 减速                     |
| R1    | 加速                     |
| L2    | 向左平行移动                 |
| R2    | 向右平行移动                 |
| L2+R2 | 匀速定向自动驾驶               |
| 十字键   | 对像机下注                  |



战斗中尽可能少的攻击黄色目标，最好是只去攻击红色目标完成任务。至于“战士ACE”的达成方法则是介于“佣兵”与“骑士”两种风格之间的，也就是说可以少许攻击黄色目标。虽然其他像在战斗中是否与小队一起战斗、是否击落已受重伤的敌机、友军遭到攻击向玩家求援时是否及时赶往救助等等也会影响到评价，不过总体来讲最重要的影响因素还是黄色目标摧毁数量的多寡，想要全ACE STYLE通关的玩家应该主要参考这一条。

那么玩家的ACE STYLE评价会对游戏产生哪些影响呢？影响主要有三方面：1、不同风格的王牌机师在战斗中收听到的无线通信台词（屏幕上方显示的那个）不同；2、不同风格的王牌机师在部分关卡中遭遇到的敌方ACE小队也有所不同，也就是说在部分有敌方ACE小队出现的关卡中会根据主角风格的不同而发生相应的变化；3、不同风格的王牌机师在特殊关卡结束后显示的CG动画也会不一样——主要就是对那些被击坠ACE的采访。第1条还好说，对游戏的实际影响很小，但第2、3条对游戏的影响可就大了——也就是说如果想要拿到全部勋章、完成全部敌方ACE机师图鉴的话就至少需要用这三种风格各通关一次！

考虑到如果以骑士风格通关的话得到的金钱会少许多，所以建议大家在一周目的时候最好还是走佣兵路线，这样可以轻松得到大量金钱，入手强力机体并通关后再选择“SP NEW GAME”模式继承通关记录接着进行二周目，之后再走骑士路线的话，虽然钱少也无所谓了。

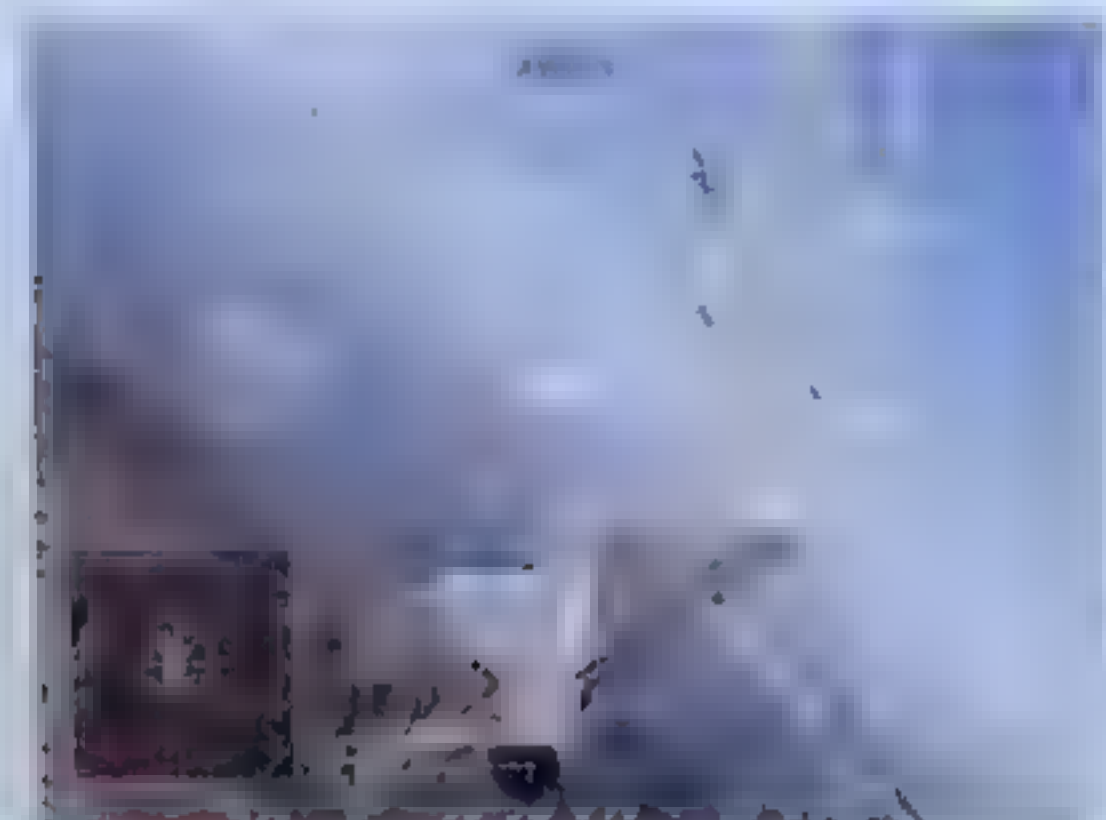
## ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

### ACE STYLE系统解说

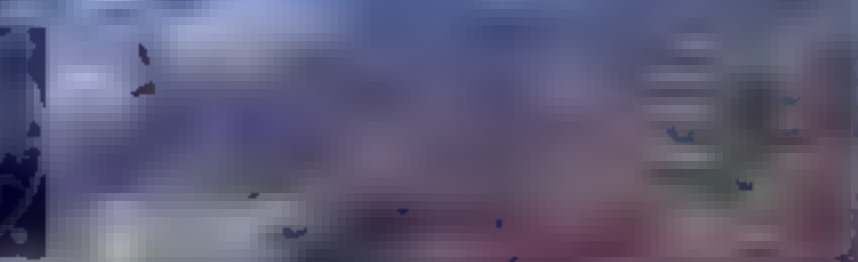
ACE STYLE系统是在本作中新增的一个系统，对游戏的进行有着重要的影响。正如PIXY在游戏开场中所说的那样：“王牌机师分为三种，一种是为了追求力量与金钱而生的皇牌，能有效的歼灭敌人，但对报酬的要求也很高；一种是在战场上生存下来并能够把握整体战局的皇牌，他们不会受任何规则所束缚，随机应变的能力相当高；还有一种则是以‘荣誉即吾命’为准则战斗的皇牌，除强扶弱的骑士道精神对他们而言有着极为重要的意义。”没错，上述这二种王牌机师风格分别就是佣

兵(Mercenary)、战士(Soldier)和骑士(Knight)。

在游戏中，每打完一关，之后都会对玩家在战场上的表现做一个评估，除了会给玩家相应的等级评价之外，还会有一个对玩家王牌机师风格的评定。影响玩家“名声”的要害指数下来的话会比较复杂，这里只介绍影响评定的最重要的一大因素，那就是攻击对象的选择。简单来讲，在每一关的战斗中我们基本上都会遇到在地图上显示为红色的攻击型敌方目标和显示为黄色的无攻击型目标，其中我们往往只需要将所有红色目标全部摧毁后即可过关，黄色的目标则属于可攻击也可不攻击的，不过击毁黄色目标的分数、也就是过关后得到的报酬比普通的红色目标要高出许多。要想得到“佣兵ACE”评价的话，就需要在游戏的过程中除了完成胜利条件之外再尽可能多的摧毁黄色目标，黄色目标的摧毁数量越多则过关后得到的佣兵风格评价越高，“骑士ACE”的达成条件则是完全相反，要想得到该评价就需要在战



战士风格，在战斗中会收到很多敌方机师的求援，因此需要更多地攻击黄色目标。





追随传奇佣兵“圆桌之鬼神”的辉煌足迹

## ◎ 僚机指示系统

在本作中同样保留了下来。不过，本作中我们面对的敌人数量比前作多，而且敌人的种类也更多，因此本作中僚机的数量也相应地增加了。本作中僚机的数量比前作多，而且敌人的种类也更多，因此本作中僚机的数量也相应地增加了。本作中僚机的数量比前作多，而且敌人的种类也更多，因此本作中僚机的数量也相应地增加了。



追击和锁定14架的敌机,有效减轻1号机的压力。可以说,本作中的僚机系统非常实用。对玩家的攻关帮助非常大,不

机的一半，在这一点上，它比那些只知一味地“死搬硬套”的人要聪明一点就在于，它比那些“死搬硬套”的人要懂得（比主角还懂得）如何去照顾观众的“胃口”。

这里再补充一点对游戏中各种形形色色称呼的  
 解释。主角及其僚机所在的GALM（ガルム）小队  
 隶属于USTIO（ウステイオ）国空军第6航空师  
 第66飞行中队的外籍佣兵部队，GALM是主角小队  
 的名称，相当于5代中的WAR DOG。通常执行任务  
 时小队各成员之间以及指挥塔与小队成员之间互  
 用代号进行称呼，例如主角的代号是CIPHER，另两  
 名小队成员的代号分别是PIXY和PJ，战斗中这些简  
 短的代号比长的名字方便记忆，有利于成员间的无  
 线通信。一些比较强悍的飞行员会有着属于自己的  
 称号，这些称号通常都与其优秀战绩及表现有关，例  
 如主角因为在争夺“圆桌”制空权的激战中击坠了大量其  
 他王牌机师从而得到了“圆桌之鬼神”的称号，PIXY  
 则是因为曾经驾驶只有一只机翼的F-15安全返航而  
 获得了“片羽之精灵”的称号。当然，所有的飞行员都

PIXY的真名是 LARRY FOULKE。主角的真名在游戏中从未被提及过，所以我们无法得知了。

## [Mission01 冻空の猎犬]

外幣條件 在所示款項到達此面右下角之前全部悉數

本关强制出击机体F-5E TigerII，由于是空战，建议选择XMAA。任务是保卫我方基地防止其遭受攻击，其实就是必须在所有敌机来袭时都予以拦截。敌人会从左上角展开波状攻势，先由两架F-5E从左上角上飞行，高度保持在6Km左右，随后是两架BM-335轰炸机。接下来往左上飞，高度保持在8Km左右，最后两架F-5E。战斗时优先保证自己的安全，瞅准机会马上用导弹攻击，用僚机的掩护和辅助，当只剩下两架敌机时，就会与最后一批敌机遭遇了，这时难度不大，只要导弹未必需，就能轻松解决。最后得分会根据游戏中的表现，玩家的ACE值来评定，分别为Mercenary（佣兵）、Soldier（士兵）、



## [Mission02 171号线夺还]

### 有利事件 ■ 力天地图上的所有敌方目标

为了保障**オ-シア**国的1714补给站，本关的敌人全部都是地面目标。建F-1，搭载对地导弹后还可追加大型是分布在大桥附近的战车，在地图上从下飞行排开。其实这一关就是为了让教基本操作而设立的。攻击地面目标时一般来讲都是采用俯冲式攻击，俯冲时务须保持机身平稳，快要近目标时迅速展开，只可能一目标。如果敌人防空少，发动俯冲，如果敌人防空火力后迅速向上加速爬升。特别需要提醒的就是升，别光顾着打得爽一不留神栽地上了。前最后，最后一批敌人数量不少，比较集中。不过威胁仍然不大。建议在本关多熟悉熟悉炮的使用，可以有效节约与

[Mission03 圖桌]

生先事件■到达地图的西北边：将口卜小队全部消灭

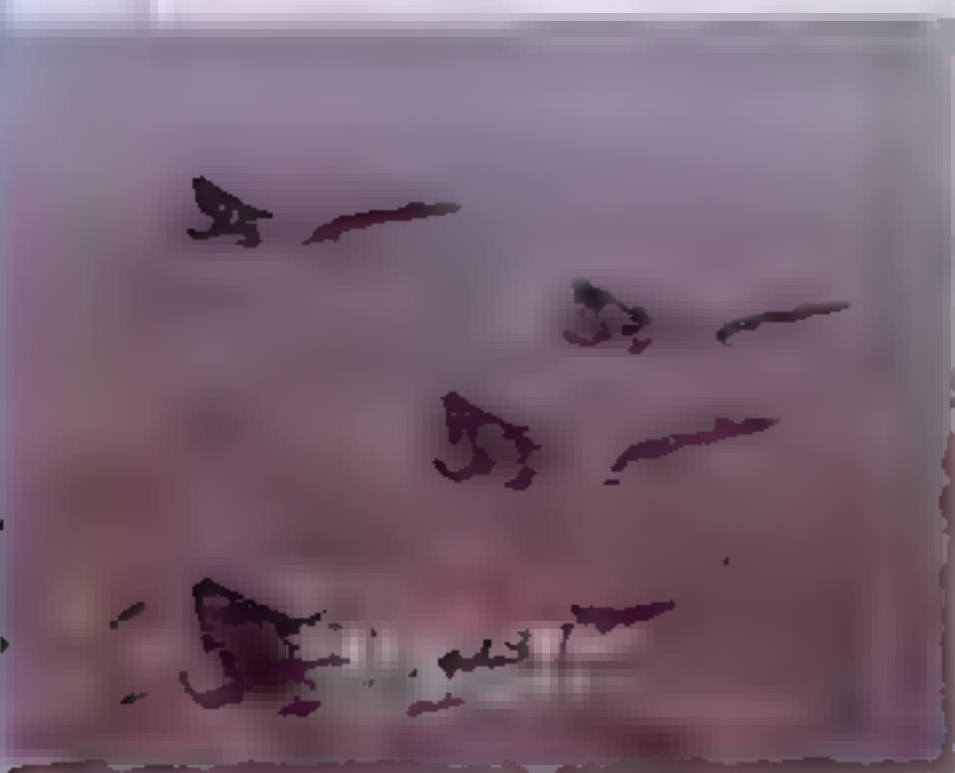
[illegible]

[Mission04 美国政变作战计划4101号]

[illegible]

由于敌人分布相对集中，出战机体  
，效率会提高，除了地面设施  
外，还有一些敌方战舰，战舰船体一般有二个可供制  
，想要一击毙的话直接攻击中间的船身  
，的那是舰船上的防空火炮。消灭所有敌方地面  
！关，过关后入手的战机是F20-A

以特殊 挂XMAA。  
机。方便的 本分支的任务。  
保护在运 所有友军舰船，敌人都是空中的。  
敌机的数量较 要提高效率，被敌机锁定。  
保持高速 和大幅变转向即可。基本不会被打。  
要保护我方舰船 过运可就可过关。建议  
入手F-16C





## ●精确瞄准模式

这个模式也是本作中新增的一项战斗辅助系统，又称Boresight（ボアサイト）模式。在战斗中，3键即可进入该模式，这时屏幕中央

会出现一个瞄准框，当玩家锁定目标后，瞄准框内的敌方目标在接近后无需切换即可被优先

击落（在空战的时候）非常方便我们先解决掉对己方威胁大的目标。另外，对那些喜欢用航炮解决对手的玩家而言，先用该模式锁定要攻击的目标或是目标部位再射击会有意想不到的效果哦！



## ●机体经验值计算

和前代作品一样，本作中的所有机体也是可以“成长”的，影响其“升级”的主要东东就是击坠数。选择机体时会发现在屏幕左上角机体名称下方有一行小符号组成的图案，其实这些小符号就代表了这架机体现在的击坠数。这些符号一共有三种，分别是菱形、小菱形和叉，其中每个叉代表1台的击坠数，每个小菱形代表2台的击坠数，即可算出该机体目前的击坠数。

## ●ACE图鉴模式

在本作中ACE、也就是王牌机师的地位再次得到大幅提高，事实上的许多精彩空战都是发生在我们与众多的ACE小队交锋的时候。这些ACE小队不但队长都是身经百战的王牌机师，队中的所有成员也都实力惊人，再加上其座机的强劲性能，往往给玩家造成很大的麻烦。不过主角“刹那”的鬼神之速却也正是在“厄索”地区与来自各国的顶尖ACE飞行小队交手，并把他们全部击坠之后所获得的至高荣誉。在游戏中，每遭遇一次新的ACE小队就会解锁其资料，包括机体的照片、机体的姓名及年龄、小队隶属组织、小队队徽以及与玩家发生战斗的简要介绍。目前游戏中一共有169名ACE机师的资料。

不过这也正是以“ACE之间的战斗”为主基调的游戏最大乐趣所在。此外，有心的玩家绝对可以从那些只言片语的简短资料介绍中了解到很多关于游戏世界的交代到的东东哦。

## [Mission05 苍天、黄、希望]

胜利条件■将友军空降部队降落地点附近的敌人全部清除（区域），我们需要快速清除掉这三处地点的敌方防空设施，因为是前期关卡，所以基本上都是防空高炮，还没什么太强的敌人。过关后就可以入手A-10A。

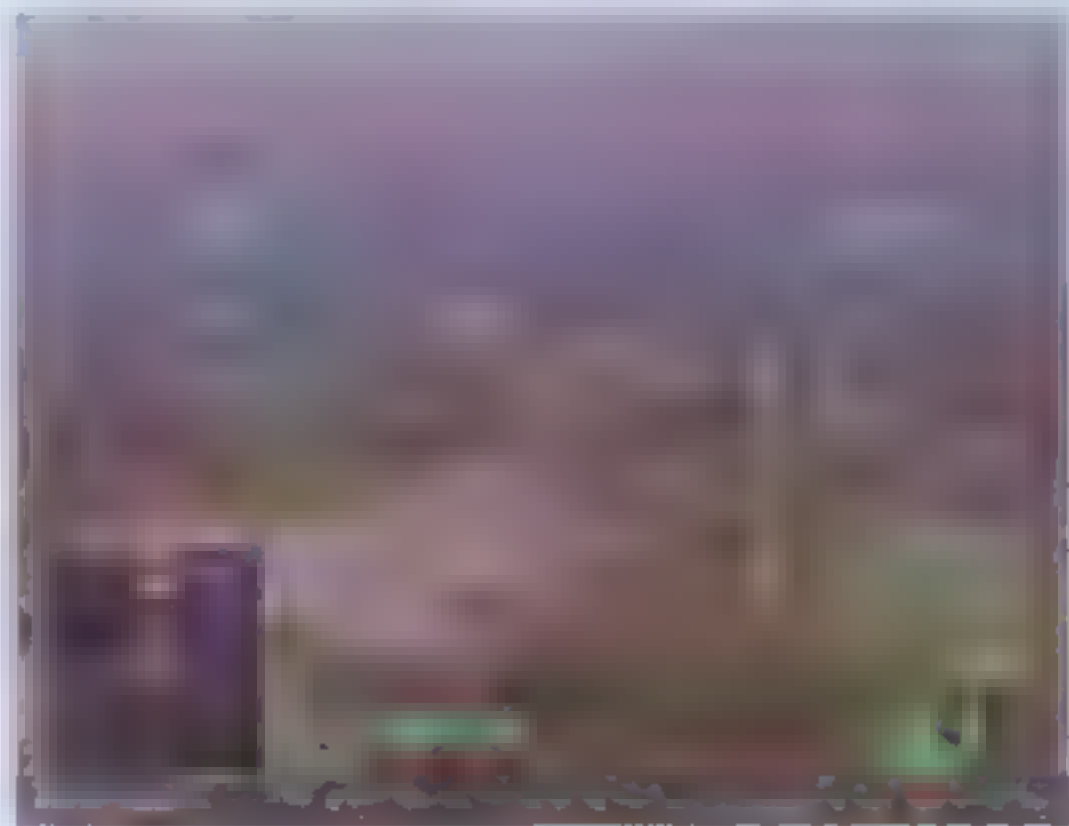


## [Mission06 解放への钟鸣]

胜利条件■将友军空降部队在预定的降落地点附近的敌人歼灭；ケルブ小队击坠。本关依然是以对地战为主，也有对空战。地图上

将地上的设施全灭之后任务就会更新，之后需要将ケルブ小队的两架SU-37击落。由于这次的对手也是ベルカ公国空军部队中的ACE飞行员，再加上SU-37的性能明显强于我方现在的机体，所以会比较难缠，好在敌方只有两架，有僚机的掩护应该没有多大问题。过关后即可入手SU-37战机，不过1X万的价格对现在的玩家来讲

还是有点贵，不过如果玩家有足够的钱，还是可以入手SU-37，可以用至通关。当然大家可以根据自己的喜好选择购买自己喜欢的机体。



## [Mission07 ハートリアン镇钟鸣]

经过前几关的激战，ウステイオ已经收回了境内所有被占领的领土，现在，ウステイオ才会与オ-シア两国结成同盟，分别从ベルカ公国的两面进行夹击。而ウステイオ国要想进军ベルカ公国就必须先攻占ハートリアン。全力对该地区进行打击就是本关的任务。本关敌人全部都是地上的防空设施，武器选择上优先考虑对地特效的。本关的任务并不需要将敌人全灭，只需在规定时间内拿到16000分即可，地图上黄色的设施分数都比较高，可以考虑优先解决。一开始先往地图左上方飞行，不久后就会遇到一处防空要塞，要塞建立在高山之上，山谷有零散的防空火炮，山腰从下往上分布了包括暗堡在内的大量防空设施，山顶则是一个大型要塞建筑。可以说，本关的任务并不轻松，一是敌人火力比较猛，二是得在限定时间内拿到指定分数，而且至少得回基地补充一次弹药。过关的关键是凭借玩家的操作技术和攻击效率，要想拿S级评价的话更是要快。

## [Mission08 空中国庫]

本关和第4关一样有二个任务可供选择，分别是「アルファ作战」和「ヘタールシタ作战」。本关的目标全部都是地面设施，除了防空火炮之外，还有大量的防空设施。过关后，我们会安全飞回基地，后接到来自基地的通信，任务更新，需要我们安全飞回基地。路上还会遇到一架F1，抓住机会干掉它，安全返回基地后即可过关，入手TND-GR 4。

本关是对地、对空作战同时进行，由于敌人数量众多，有一定的威胁。将敌人全灭后任务更新，接下来的部分和「アルファ作战」的后半段任务相同，也是躲避激光安全返回基地。过关后入手F-2A。

本关任务是纯空战关卡，所以机体和武器选择时只考虑空战性能。由于敌人数量较多，可以先来一发XMAA，省不少事。后半段任务同上，回航途中会遇到一架F/A-18C，干掉之，过关后入手X-29A。



## [Mission09 巨神の刃]

胜利条件■将所有目标全灭。从任务说明中我们得知在上一关后半段出现的巨型激光原来是ベルカ公国开发的“圣剑”化学武器（巨型MAP炮……），其攻击力和攻击范围极大，对ウステイオ的部队造成了极大的威胁，要想继续前进就必须进行特攻作战将其摧毁掉。本关是攻击巨型激光，先将其下方的四处设施全部摧毁掉，而这四处设施是干扰器，所以无法直接使用导弹锁定和射击，只能先用对地特效的武器将干扰器击毁后才能攻击其他设施，所以建议选择F1搭配RCL（如果有换其他强力机体的话自然更好）。过关后入手F-15C和SU-27。





## ●全勋章获得方法

20枚

与200、500和1000的敌人

还有6枚勋章则是与皇牌机师风采，  
各能得两枚勋章；其中在任意难度



数值越多越好。以超级佣兵风格为例，这就要求我们

相反，要求风格槽尽量

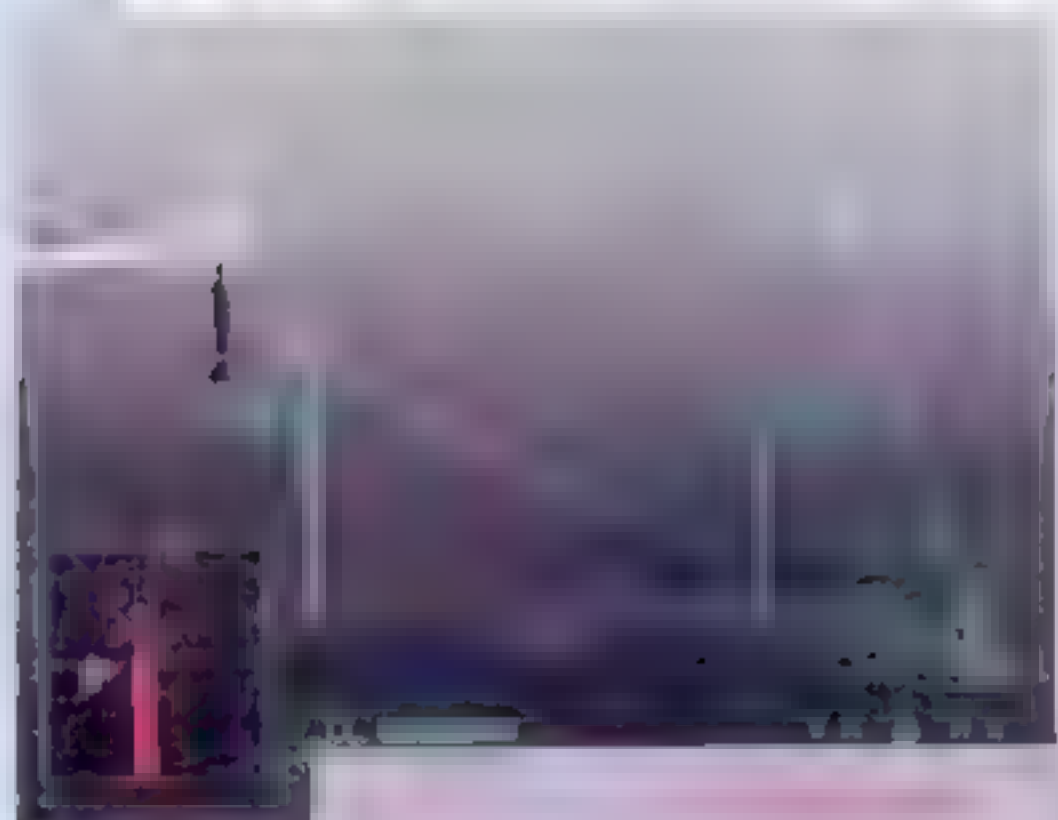
保持在中央附近。说简单点，这几枚勋章的获得只是与关卡中对战黄色目标的计战。

后剩下的5枚与剧情挂钩比较好拿，

第5关掩护友军空降部队时其受到的伤害。

第6关攻关后ウステイオ王国收回被ベルカ

都自动入手，第9关将“圣剑”大型激光发射装置摧毁，11



## [Mission10 B7R制空战]

Figure 1. A schematic diagram of the experimental design. The subjects were divided into two groups: the control group and the experimental group. The control group received a standard curriculum, while the experimental group received a curriculum that included a module on the effects of alcohol on the brain. The experimental group was further divided into two subgroups: the high-risk group and the low-risk group. The high-risk group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism, while the low-risk group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism. The subjects in the high-risk group were further divided into two subgroups: the high-risk/high-sensitivity group and the high-risk/low-sensitivity group. The high-risk/high-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism and who also had a high sensitivity to alcohol, while the high-risk/low-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism and who also had a low sensitivity to alcohol. The subjects in the low-risk group were further divided into two subgroups: the low-risk/high-sensitivity group and the low-risk/low-sensitivity group. The low-risk/high-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism and who also had a high sensitivity to alcohol, while the low-risk/low-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism and who also had a low sensitivity to alcohol. The subjects in the high-risk/high-sensitivity group and the low-risk/high-sensitivity group were further divided into two subgroups: the high-risk/high-sensitivity/high-sensitivity group and the high-risk/high-sensitivity/low-sensitivity group. The high-risk/high-sensitivity/high-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism, a high sensitivity to alcohol, and a high sensitivity to the effects of alcohol on the brain, while the high-risk/high-sensitivity/low-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism, a high sensitivity to alcohol, and a low sensitivity to the effects of alcohol on the brain. The subjects in the high-risk/low-sensitivity group and the low-risk/low-sensitivity group were further divided into two subgroups: the high-risk/low-sensitivity/high-sensitivity group and the high-risk/low-sensitivity/low-sensitivity group. The high-risk/low-sensitivity/high-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism, a low sensitivity to alcohol, and a high sensitivity to the effects of alcohol on the brain, while the high-risk/low-sensitivity/low-sensitivity group was defined as those subjects who had a family history of alcoholism, a low sensitivity to alcohol, and a low sensitivity to the effects of alcohol on the brain. The subjects in the low-risk/high-sensitivity group and the low-risk/low-sensitivity group were further divided into two subgroups: the low-risk/high-sensitivity/high-sensitivity group and the low-risk/high-sensitivity/low-sensitivity group. The low-risk/high-sensitivity/high-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism, a high sensitivity to alcohol, and a high sensitivity to the effects of alcohol on the brain, while the low-risk/high-sensitivity/low-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism, a high sensitivity to alcohol, and a low sensitivity to the effects of alcohol on the brain. The subjects in the low-risk/low-sensitivity group and the low-risk/low-sensitivity/low-sensitivity group were further divided into two subgroups: the low-risk/low-sensitivity/high-sensitivity group and the low-risk/low-sensitivity/low-sensitivity group. The low-risk/low-sensitivity/high-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism, a low sensitivity to alcohol, and a high sensitivity to the effects of alcohol on the brain, while the low-risk/low-sensitivity/low-sensitivity group was defined as those subjects who did not have a family history of alcoholism, a low sensitivity to alcohol, and a low sensitivity to the effects of alcohol on the brain.

## ヘルカ



## [ Mission11 増 ]

[illegible]

## [Mission12 临界点]

5代中的试成事实在于作为前传的ZERO4，在战斗中，玩家可以利用各种武器和道具，将敌人击落。在战斗中，玩家可以利用各种武器和道具，将敌人击落。在战斗中，玩家可以利用各种武器和道具，将敌人击落。

## [Mission13 幽栖の地]

对ベル力公国第2道防线残余势力的清除，和第7关一样，并不需要我们将所有敌人全灭，胜利条件是在规定的时间得到20000分。本关的地图比较大，敌人应该选好一条敌人分布众多的路线，而分数高者优先解决。敌机比地面“值钱”，熟悉“价钱”顺序后按照这个顺序并不困难。考虑到可操作师关系，中途肯定还需要左侧的基地补给一次，大家有必要把这个因素考虑在内。本关敌人对威胁并不大，关键做规定时间内拿到20000分，如果跟打一气的





## ● 隐藏机体收集

本事件控诉了大跃进中的浮夸风，批评体  
裁上有了不“左”的中“意”的剧本，另部各省集体  
所有集体是“现代皇朝”战年“左”中“意”，不管是喜或  
付起起性“皇朝”战年“左”中“意”，中意于自己喜发  
和体的“左”中“意”战年“左”中“意”，中意于自己喜发  
无不是在中意“左”中“意”战年“左”中“意”，中意于自己喜发  
了，下部“左”中“意”战年“左”中“意”，中意于自己喜发  
和体的“左”中“意”战年“左”中“意”，中意于自己喜发

[illegible][illegible]

$A[3 \times 0.1 M] \rightarrow \Delta H$  条件: 在 25°C 下, 在 1 M 的  $NaCl$  溶液中, 加入 0.1 M 的  $NaCl$  溶液, 测得  $\Delta H$  为 1.5 kJ/mol。



## ● 机体涂装收集

[illegible]

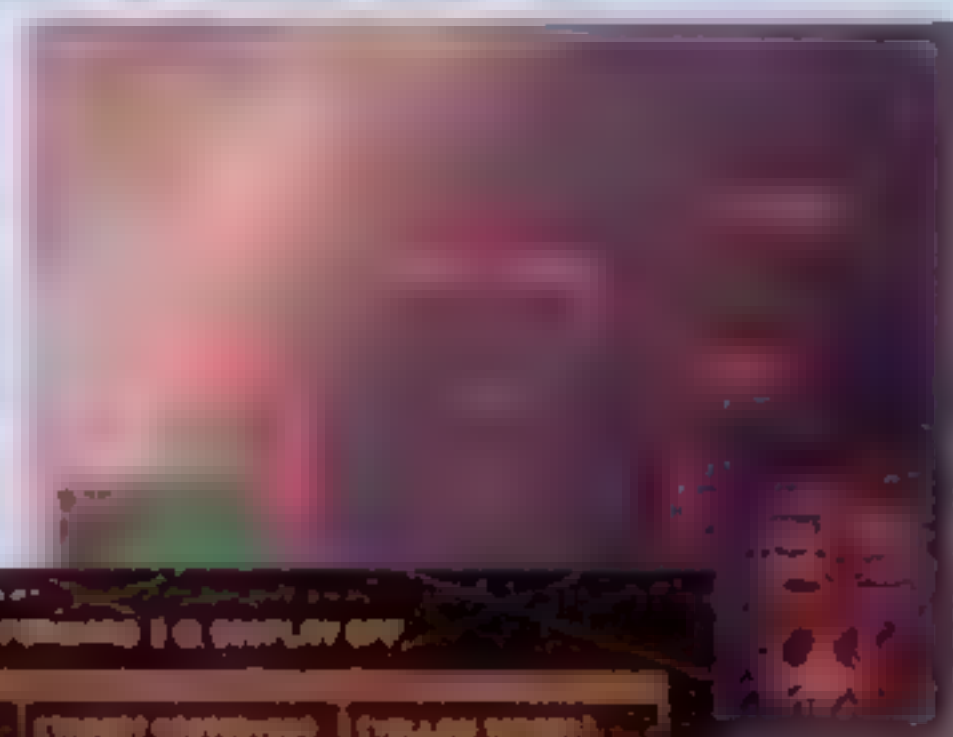
[Mission14 終局の序曲]

“マーズ方面攻击部队”、“マ-キュリー-方面攻击部队”和“ジュピター-方面攻击部队”。

[illegible]

「マスカット」は、1970年代に、  
「マスカット」は、1970年代に、

ジュビタ



## [ Mission15 (5分) ]

上海人民广播电台

经过上一关的战斗，ウステイオ与オ-シア两国  
对ベルカ公国的彻底胜利。



在 2000 年 12 月 1 日，俄罗斯“库兹涅佐夫”号航母在波罗的海进行例行训练时，突然接到北约的紧急通报，称在波罗的海上空发现不明飞行物。俄罗斯海军立即启动应急预案，派出多架苏-27 战斗机升空拦截。经过一番紧张的追逐，最终发现该不明飞行物是一架北约的 F-16 战斗机。俄罗斯方面表示，该架 F-16 在波罗的海上空进行低空飞行，意图不明。北约方面则称，该架 F-16 是在进行例行训练飞行。



## ●游戏通关追加要素

它们分别是“SP NEW GAME”、“FREE MISSION”、“SCENE VIEWER”以及“MUSIC PLAYER”。其中“SP NEW GAME”模式是继承通关时的进度继续游戏，在该模式下可以保留上次通关时的所有数据，包括金钱、入手机体及涂装等等。

“FREE MISSION”是自由选关模式，可以直接在此选择之前在剧情模式中通过的任意关卡，注意所有关卡都会根据皇牌机师风格的不同在该模式下分为从上到下的3个风格路线（从上到下依次是佣兵、战士和骑士路线），玩家只能选择自己已经通关的风格路线，所以想要开启该模式下所有关卡的话，每个风格路线各通关一次仍然是必须的。此外，在该模式下第18关后面还有一个SP关卡，其开启方式是和所有ACE小队都交战过，即至少第3、第10和第16三关的M模式各通一次，以及第6和第15关以任意称号通一次（不必18X3个关卡都开），通关后就是与所有的敌方ACE部队进行车轮战（不过只是被他们车轮战……），打完一队之后任务更新，接着打下一队，难度不小，不过相应的，赚钱速度也很快。

“SCENE VIEWER”模式下可以关卡之前在剧情之间穿插的那些CG动画，其中第5、6、7、8、14、15、16这八关的动画各有三段不一样的，剩下部分的关卡CG动画都只有一个。对于没有好好研究剧情的玩家不妨来此慢慢品味，片段从头至尾温习一遍。虽然由于剧情在本作中的地位并不重，而且绝大多数的CG动画都是皇牌机师的战斗画面，也就是本作主角的传奇战绩，不过仔细揣摩一下，在通关后对PIXY的那段采访中我们就会明白他一直战斗的理由。最后其以敌人的身份出现在主角面前的那次战斗之后一直想要追随主角足迹的原因了，而他在采访最后想让采访员转达给主角的话就是“U,Body Still alive? And thanks, friend See you again.”，相信



好好玩过本作的玩家听到这里，应该能理解本作中真人影像加CG背景的动画制作方式感觉与游戏主题非常匹配，一定要听英文语音才有感觉！

“MUSIC PLAYER”是音乐欣赏模式，在这里可以随意欣赏游戏中的所有BGM，一共有42首。皇牌空战中的BGM一向都非常之优秀，本作也不例外，给人印象最深的就要属第18关与PIXY最终决战时的那首BGM了。“圆桌之鬼神VS片羽之精灵”、ACE VS ACE、1V1，这不仅仅是两个对手、两个皇牌机师之间的决斗，更是两个男人之间的决斗，而这首带有明显西班牙斗牛曲风格的BGM可以说与本关的气氛融洽到了极点！事实上，这关在对付PIXY的第二形态时确实必须两机正面迎头攻击才有办法，所以这关的BGM也

游戏难度方面，一开始就有“VERY EASY”、“EASY”、“NORMAL”和“HARD”四种难度可供选择，将HARD难度通关后会追加EXPERT难度和ACE难度

## [Mission16 圆桌之鬼神]

胜利条件■击坠

秘密组织的侦察任务了，战场再次回到B7R“圆桌”。提到“圆桌”，相信不用我多说大家肯定也已经能确定本关又是一个纯空战关卡了。本关的敌人只有一个编队共8架敌机，不过其全都是有皇牌机师所驾驶，实力非常强劲。与上次对督战队一战相比，这次的情况要好一点，8架敌机不是一起过来的，而是分批飞来，不过每一批



之间的时间间隔都比较短，所以必须利用这个时间差尽可能快的消灭掉现有敌人，不然等到后面敌人来齐之后就会对我方造成极大的压力。如果能够在之前尽快多消灭几架敌机的话，到后面就会轻松不少。总体来讲本关难度不大，但是需要注意自机安全就是必须的了。经过此战，主角“力”后入手F-15S/MTD。

## [Mission17 王の谷]

胜利条件■在规定时间内击坠3架V2发射装置

经过对秘密组织的侦察，结果震惊了所有人：原来他们准备在近期发动一次超大规模的核打击，并且希望通过这种近乎完全毁灭的方式来实现他们“没有国家、没有国境的政府组织”的梦想，如此残酷的“新生”方式自然遭到了绝大多数人们的反对，为了拯救这次危机，联军部队派出了重兵发动攻击。整个攻击计划分为两头，一方面是由联军主力空军部队从秘密组织基地上方高空发动强行攻击吸引其防空火力的注意力，而主角所在的力小队加上少数联军战机配合从基地低空直接突入其本部摧毁V2发射装置。第17关绝对是本作中难度最大的关了，前半段需要低空飞行突破敌人沿河设置的诸多障碍。注意飞行高度绝对不能超过2000M，否则马

上就会被不知道谁的攻击，躲都没法躲！建议飞行高度始终保持在1000M左右，这样万一需要爬升躲避时还有不小的余地。敌人的防空阵地主要分为三大块区域，每个区域又分成两个小区域，前面是桥梁阵地，这个比较好过，注意别撞上大桥就行，后方则是在平地上构筑的阵地，防空设施众多且有許多SAM，并且每一大块区域都配备有两架敌机巡逻，飞的高一些的话就会遭到敌机的攻击。因为是突破任务，所以不要恋战，敌方目标能灭多少就灭多少，飞过后马上加速脱离。飞过最后一道大桥之后再飞过一段山谷就会进入游戏的后半段。任务更新，我们需要在10分钟之内摧毁V2。马上爬升，高度维持在2000M左右才能保证安全通过大坝，地面上有一些防空炮塔，打或不打都无所谓。接下来要进入的就是系列每作中必有的经典“钻隧道”部分了，地面上那些小型的空隙就是让我们“钻洞”用的。建议从该场景两端的入口进去，这样钻完一次也就对三个部分的设施都照顾到了，要击毁V2就得先解决隧道里面那些杂碎设施，单一方向飞的话是不可能都打到的，所以至少得来回飞一次才能全部干掉，之后再飞一次将三部V2干掉即可。这里非常考验玩家的操作技巧，入隧道前保持与入口的

## [Mission18 ZERO]

胜利条件■在规定时间内击坠PIXY的战斗机

对V2的及时摧毁貌似成功的避免了一场核灾难，然而事情似乎没有我们想象的那么简单，就在人们欢庆胜利的时候，秘密组织的幕后黑手出现了，最终BOSS竟然是……PIXY？！老实说，这个安排确实出人意料。PIXY，人称“片羽之精灵”，从游戏一开始就伴随我们征战至今的第一位僚机、ガルム小队中仅次于主角的皇牌机师、剧情CG中多次出现的那位抱着AK看起来笑容可掬的“军火贩子”？！如今竟然驾驶着ADFX以最终BOSS的身份登场，人生大起大落实在是太刺激了……其驾驶的ADFX-02形状与攻击方式都和前作中的FALKEN差不多，一共有三种形态，时限是10分钟。（PS：可。17关和18关是连着的，失败的话可以RETRY，但绝不要QUIT MISSION……）第一形态其会发射小型激光，这个比较好躲避，命中6颗导弹即可。第二形态会放出在空中大规模爆炸的炸弹与导弹，炸弹还好，导弹速度奇快，注意躲避，再次命中6颗导弹后就会进入第三形态。因为该形态下其有ECM防护力场，所以只能从正面命中才有效，否则会被弹开。缠斗时不要光盯着屏幕上的绿色箭头，不然很容易被对方欺骗，用小地图来确定对方的飞行方向，正面命中4颗导弹即可顺利过关。接下来要做的就是放下手柄，一边观看动画一边感受紧张战斗后难得的闲暇吧（PS：PIXY在采访中说的这段话挺感人的……）



基本对齐，减速，进入后大幅减速、迅速拉杆少许提高高度防止撞地，在隧道中的时速始终保持在200左右。出了窄道后就是有设施的“大”房间，按住减速用L2和R2调整左右，同时锁定目标攻击，按照这个操作基本上就能平安穿越隧道，如果某些地方进窄道时感觉确实转不过来的话，可以进行小角度的侧身之后马上调整过来，绝对不要妄图做机身翻滚这种纯粹找死的动作。飞完次后从出口处飞出去，马上加速提升再次钻隧道准备下一轮攻击。成功摧毁3部V2后即可过关，注意此时如果还在隧道里的话不要得意忘形，继续小心驾驶飞机前进，这时候撞个机毁人亡的话可就太不值了





# 全国火热上市中!!

240页海量内容收录&豪华影像DVD大特辑

## 生化迷的终极收藏

### 资料收录

- 生化全系列发行全记录
- 全系列剧情流程关键点完全解析
- 全系列角色背景故事、资料首次大公开
- 系列全种类怪物、敌人角色背景、资料彻底详细解析
- 从未公开资料集
- 游戏人设原画珍贵稿件首次公开
- 系列关键点全面盘解

### 影像收录

- 系列剧情深度大公开，从未了解的背景故事彻底放出
- 各角色重要影像分类整理
- 保存版影像预告片段完全收录

**火热邮购中!**

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（请注明“生化十年”）

邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取

惊喜价

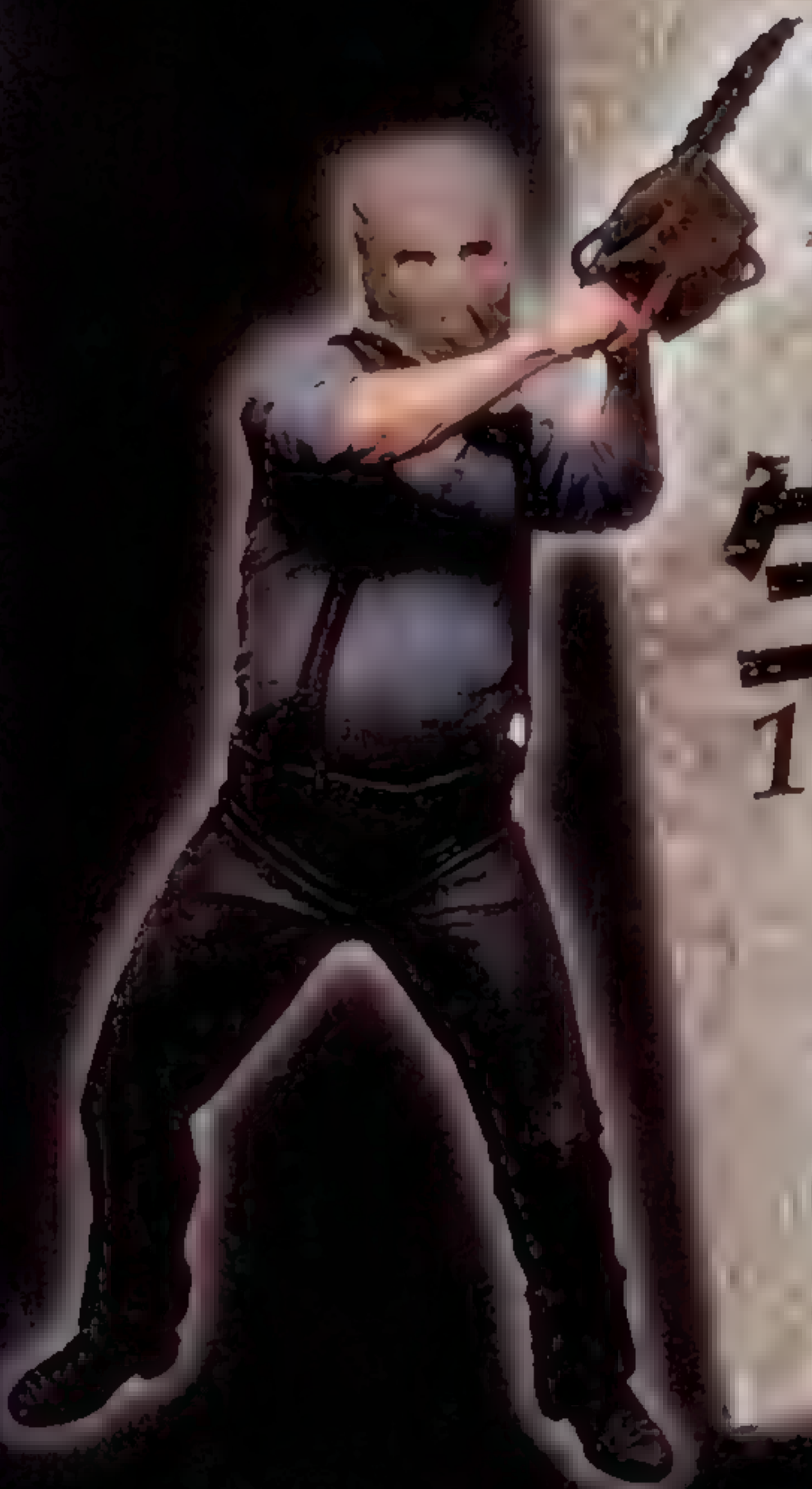
**22元**

biohazard  
电玩新势力  
22.00元

**生化危机**  
10th Anniversary  
十周年纪念



生化危机十周年纪念





# 电新DVD

VOL.54

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

9月下旬全国热卖!

合金装备传说  
特别企划

恶魔猎人3特别版  
VERGIL剧情影像

名作放映厅  
拳皇OVA

动画MV

死神MV 怪物猎人3主题曲

爆炒CG

怪物猎人3 战国无双2

超级新品

DVDROM

怪物猎人3  
恐怖惊悚夜系列壁纸  
光环系列手机铃声  
天外魔境系列手机图片

梦幻之星宇宙 天外魔境 幻想水浒传5 怪物猎人2  
死魂曲2 战国无双2 圣剑传说4 绝体绝命都市2

合金装备传说/战国无双2 CG鉴赏/恶魔猎人3 VERGIL影像/前线任务5 金曲CD



# 新作游戏发售表

| 名称                  | 平台  | 发售日期   | 开发商             |
|---------------------|-----|--------|-----------------|
| BLACK               | PS2 | 11月11日 | EA              |
| 大航海时代IV             | PS2 | 11月11日 | KOEI            |
| 我们机厅一族躲避球部          | PS2 | 11月11日 | HAMSTER         |
| 我们机厅一族热血高校          | PS2 | 11月11日 | HAMSTER         |
| ★最终幻想12             | PS2 | 11月11日 | SQUARE・ENIX     |
| 吉他狂人5&狂热鼓手5         | PS2 | 11月11日 | KONAM           |
| 胜利赛马7 MAXIMUM2006   | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 遥远的时空中3             | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 命运的迷宫               | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 柏青嫂 信长之野望・天下创世      | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| ★皇牌空战ZERO 贝尔卡战争     | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| ★真・三国无双4帝国          | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| プロサッカークラブをつくろう!     | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| ヨーロッパチャンピオンシップ      | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 六星闪亮 星降之都           | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 黑猫 JI机械天使           | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 新世纪福音战士             | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 钢铁的女朋友(特别篇)         | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 忍道 匠                | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 绝体绝命都市2-被冰冻的记忆      | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 伊苏V失落的凯芬 沙漠王国       | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 异世纪传说2              | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 职业棒球-火热赛场2006       | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 职业棒球魂3              | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 罪恶工具 XX SLASH       | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 超龙珠Z                | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| ★大神                 | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 勇者斗恶龙               | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 少年杨格斯和不可思议的迷宫       | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 银河天使2 绝对领域之扉        | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| KOF 极限冲击2           | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| SEGA AGES 2500系列    | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| Vol 26 爆裂刑事         | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| SEGA AGES 2500系列    | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| Vol 27 铁甲飞龙         | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 新血血寺一族-烦恼解放         | PS2 | 11月11日 | EXCITE          |
| ★梦幻之星 宇宙            | PS2 | 11月11日 | SEGA            |
| 世界的尽头               | PS2 | 11月11日 | PrincessSoft    |
| 皇座魔影 新的恶梦           | PS2 | 11月11日 | CAPCOM          |
| 破坏者                 | PS2 | 11月11日 | TECMO           |
| 圣灵机RAYBLADE2        | PS2 | 11月11日 | WINKYSOFT       |
| Catan               | PS2 | 11月11日 | CAPCOM          |
| 新机动幻想 青之章           | PS2 | 11月11日 | SCE             |
| 新机动幻想 绿之章           | PS2 | 11月11日 | SCE             |
| Soul Link EXTENSION | PS2 | 11月11日 | INTERCHANNEL    |
| 羊之村欢迎您2             | PS2 | 11月11日 | SUCCESS         |
| 蔷薇木上开蔷薇花            | PS2 | 11月11日 | INTERCHANNEL    |
| CLANNAD             | PS2 | 11月11日 | INTERCHANNEL    |
| 大战略7                | PS2 | 11月11日 | SystemSoftAlpha |
| ★龙虎之拳・天地人           | PS2 | 11月11日 | SNKPLAYMORE     |
| 便利店4                | PS2 | 11月11日 | HUMSTAR         |
| K-1 WORLD GP 2005   | PS2 | 11月11日 | D3P             |
| 雅典2004              | PS2 | 11月11日 | SCE             |
| 世界坦克博物馆             | PS2 | 11月11日 | SUCCESS         |
| ★古墓丽影・传说            | PS2 | 11月11日 | Eidos           |
| ★圣剑传说4              | PS2 | 11月11日 | SQUARE ENIX     |

本人最近正在玩PSP的心跳回忆和樱战1+2,怀旧果然是永不褪色的主题。当然我们也不能忘记全新大作的魅力,那就是 最终幻想12 底德克食中 一手是怀旧经典,一手是绝世大作,瓶子突然迷失了方向。这款游戏,究竟是哪种好呢?广大玩家也来说出自己的意见吧。  
「责编 龙马」

| 名称                       | 平台  | 发售日期   | 开发商          |
|--------------------------|-----|--------|--------------|
| 弹子乐园                     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 大海与夏天的回忆-                | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ★KOF・NESTS篇              | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| hack//G.U. Vol 1 再诞      | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 2 念君之声    | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 3 疾行之速    | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| 吉奥拉马战线无战事・攻克柏林           | PS2 | 11月11日 | SLG MARIONET |
| 分离之心                     | PS2 | 11月11日 | SLG KID      |
| 心跳回忆                     | PS2 | 11月11日 | SLG KONAM    |
| 女孩版 2nd Kiss             | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| SEGA 2500系列Vol 24        | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 东京番外地                    | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 北欧战神传2                   | PS2 | 11月11日 | Square-Enix  |
| ★战国BASARA2               | PS2 | 11月11日 | CAPCOM       |
| VM Japan                 | PS2 | 11月11日 | ASMIK ACE    |
| 儿雷也 参上!                  | PS2 | 11月11日 | CAPCOM       |
| 光明之风                     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 式神の城-七夜月幻想曲              | PS2 | 11月11日 | Kids Station |
| 我的女神                     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 交响诗篇                     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 艾乌斯卡NEW VISION           | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 今天开始做魔王! 启程之旅            | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 龙皇                       | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 乔乔冒险奇遇 替身之血              | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 格斗美神 武走                  | PS2 | 11月11日 | BANDAI       |
| 樱花大战物语 帝都篇               | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 高元寺女子足球                  | PS2 | 11月11日 | STARFISH     |
| 女之宅急便                    | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| パチパラ12                   | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 大海と夏の思い出-                | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ザ・キング・オブ・                | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ファイターズ ネスツ編              | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| hack//G.U. Vol 1 再诞      | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 2 念君之声    | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 3 くようなきさで | PS2 | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| ジオラマ战线异状なし ベルリン          | PS2 | 11月11日 | SLG MARIONET |
| セバレイトハーツ                 | PS2 | 11月11日 | SLG KID      |
| ときめきメモリアル                | PS2 | 11月11日 | SLG KONAM    |
| Girl's Side 2nd Kiss     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| SEGA 2500シリーズVol 24      | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ノストロロンクス                 | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ヴァルキリープロファイル2            | PS2 | 11月11日 | Square-Enix  |
| -シルメリア-                  | PS2 | 11月11日 | Square-Enix  |
| 战国BASARA2                | PS2 | 11月11日 | CAPCOM       |
| ブイエム ジャパン                | PS2 | 11月11日 | ASMIK ACE    |
| 儿雷也 参上!                  | PS2 | 11月11日 | CAPCOM       |
| シャイニング・ウィンド              | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 式神の城-七夜月幻想曲              | PS2 | 11月11日 | Kids Station |
| あかつ女神さまつ                 | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 交响诗篇                     | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| エウレカセブンNEW VISION        | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 今日から魔王! はじまりの旅           | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 龍皇                       | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ジョジョの奇妙な冒険               | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| ファントムボラット                | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 格斗美神 武走                  | PS2 | 11月11日 | BANDAI       |
| サクラ大战物語 帝都篇              | PS2 | 11月11日 | SEGA         |
| 高元寺女子サッカー                | PS2 | 11月11日 | STARFISH     |
| 女之宅急便                    | PS2 | 11月11日 | SEGA         |

| 名称                         | 平台  | 发售日期   | 开发商        |
|----------------------------|-----|--------|------------|
| フェイタル・イナ-シャ                | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| フレットストム・                   | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 1-                         | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| アマト・コア1                    | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| キング・オブ・ファイターズ              | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 幻想水滸伝VI                    | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 実況パワフルプロ野球                 | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 新選組Gfサイバノオミユラ              | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 新天鹿野VI                     | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 最強銀星 将棋7                   | PS2 | 11月11日 | MAGNOLIA   |
| 最強銀星 将棋7                   | PS2 | 11月11日 | MAGNOLIA   |
| クラティウス                     | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| コミカル历史アクション                | PS2 | 11月11日 | GAE        |
| Tom Clancy's Ghost Recon 3 | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| 铁拳6                        | PS2 | 11月11日 | NAMCO      |
| 炼狱 The end of the CENTURY  | PS2 | 11月11日 | SUCCESS    |
| ひつじの村                      | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| ボンハマン                      | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| デビル メイ クライ 4               | PS2 | 11月11日 | CAPCOM     |
| メタルギアソリッド4                 | PS2 | 11月11日 | KONAM      |
| ソニックザヘッジホッグ                | PS2 | 11月11日 | SEGA Fatal |
| フェイタル イナ-シャ                | PS2 | 11月11日 | SEGA       |
| ソウルキャリハ                    | PS2 | 11月11日 | NAMCO      |

| 名称                       | 平台   | 发售日期   | 开发商          |
|--------------------------|------|--------|--------------|
| XBOX                     | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ファントムボラット                | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 格斗美神 武走                  | XBOX | 11月11日 | BANDAI       |
| サクラ大战物語 帝都篇              | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 高元寺女子サッカー                | XBOX | 11月11日 | STARFISH     |
| 女之宅急便                    | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| パチパラ12                   | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 大海と夏の思い出-                | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ザ・キング・オブ・                | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ファイターズ ネスツ編              | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| hack//G.U. Vol 1 再诞      | XBOX | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 2 念君之声    | XBOX | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| hack//G.U. Vol 3 くようなきさで | XBOX | 11月11日 | RPG BANDAI   |
| ジオラマ战线异状なし ベルリン          | XBOX | 11月11日 | SLG MARIONET |
| セバレイトハーツ                 | XBOX | 11月11日 | SLG KID      |
| ときめきメモリアル                | XBOX | 11月11日 | SLG KONAM    |
| Girl's Side 2nd Kiss     | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| SEGA 2500シリーズVol 24      | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ノストロロンクス                 | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ヴァルキリープロファイル2            | XBOX | 11月11日 | Square-Enix  |
| -シルメリア-                  | XBOX | 11月11日 | Square-Enix  |
| 战国BASARA2                | XBOX | 11月11日 | CAPCOM       |
| ブイエム ジャパン                | XBOX | 11月11日 | ASMIK ACE    |
| 儿雷也 参上!                  | XBOX | 11月11日 | CAPCOM       |
| シャイニング・ウィンド              | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 式神の城-七夜月幻想曲              | XBOX | 11月11日 | Kids Station |
| あかつ女神さまつ                 | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 交响诗篇                     | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| エウレカセブンNEW VISION        | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 今日から魔王! はじまりの旅           | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 龍皇                       | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ジョジョの奇妙な冒険               | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| ファントムボラット                | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 格斗美神 武走                  | XBOX | 11月11日 | BANDAI       |
| サクラ大战物語 帝都篇              | XBOX | 11月11日 | SEGA         |
| 高元寺女子サッカー                | XBOX | 11月11日 | STARFISH     |
| 女之宅急便                    | XBOX | 11月11日 | SEGA         |



# XBOX360

3月30日

|                    |                                |     |               |
|--------------------|--------------------------------|-----|---------------|
| ★搏击玫瑰XX            | ランブルロースXX                      | ACT | KONAMI        |
| 2006年春季预定          |                                |     |               |
| ★幻城杀手              | FRAME CITY                     | ACT | NAMCO         |
| 老虎伍兹PGA巡回赛06       | タイガ-ウッズPGA TOUR 06             | SPG | Arts          |
| 真三国无双4 帝国          | 真三国无双4 Empires                 | ACT | KOEI          |
| 2006年预定            |                                |     |               |
| Love FOOTBALL      | Love FOOTBALL                  | SPG | NAMCO         |
| OPERATION DARKNESS | オペレーション・ダークネス                  | RPG | SUCCESS       |
| 职业棒球魂              | プロ野球スピリッツ                      | SPG | KONAMI        |
| 天外魔境ZIRIA          | 天外魔境ZIRIA 遥かなるジバング             | RPG | HUDSON        |
| 金属战犬               | クロムハウズ                         | ACT | SEGA          |
| 雷神之锤4              | クウェーク4                         | ACT | ACTIVISION    |
| 360麻将              | 360麻雀                          | TAB | SUCCESS       |
| 炸弹人 零点行动           | ボンバーマン-ACT: ZERO-              | ACT | HUDSON        |
| 装甲战记               | アーマード・コア-                      | SHT | SOFTWARE      |
| 天诛360 (暂定名)        | 天诛360 (假題)                     | ACT | SOFTWARE      |
| 反暴行动               | ROIT ACT                       | ACT | Microsoft     |
| 蓝龙                 | ブルー・ドラゴン                       | RPG | Microsoft     |
| 暗黑行动               | オペレーション・ダークネス                  | ACT | SUCCESS       |
| 动物园管理员             | Zoo Keeper                     | SLG | SUCCESS       |
| 侍道Online           | 侍道オンライン                        | ACT | SPIKE         |
| 失落的星球 极端状态         | Lost Planet Extreme Condition  | ACT | CAPCOM        |
| 预定                 |                                |     |               |
| 首都高battle          | 首都高バトル                         | RAC | 元気            |
| 九十九夜               | Ninety-nine Nights             | ACT | Microsoft     |
| 真名法典2              | MAGNA CALTA2                   | RPG | BANPRESTO     |
| 三国封神 (暂定名)         | 三国封神 (假題)                      | ACT | Idea Factory  |
| 勇闯尸城               | Dead Rising                    | ACT | CAPCOM        |
| KOF 极度冲击360        | KOF Maximum Impact             | FTG | SNKPLAYMORE   |
| 生化危机5              | バイオハザード5                       | AVG | CAPCOM        |
| 装甲核心4              | アーマードコア4                       | STG | FROM SOFTWARE |
| NEOGEO 竞技场         | ネオジオバトルゴロシウム                   | FTG | SNKPLAYMORE   |
| The Combine X      | The Combine X                  | ETC | Hamster       |
| 鬼魂力量3 无辜的愤怒        | Spectral Force 3 Innocent Rage | SLG | Idea Factory  |
| A列车进行曲 X           | A列車 de Ikou X                  | SLG | Artdink       |
| 机动战士高达             | 机动战士ガンダム                       | ACT | BANDAI        |
| 死或生沙滩排球2           | DEAD OR ALIVE Xtreme 2         | FTG | TECMO         |

# NGC

4月13日

|            |  |       |        |
|------------|--|-------|--------|
| 大玉         | 大玉                                     | ETC   | 任天堂    |
| 预定         |  |       |        |
| 动物之森2      | どうぶつの森2                                | RPG   | 任天堂    |
| 星之卡比       | 星のカービィ                                 | ACT   | 任天堂    |
| 赛尔达传说 黎明公主 | Legend of Zelda<br>- Twilight Princess | A・RPG | 任天堂    |
| 大金刚赛车      | ドンキー・コングレーシング                          | RAC   | 任天堂    |
| 幽灵         | ガイスト                                   | ACT   | 任天堂    |
| 实况超级职业棒球   | 实况パワフルメジャーリーグ                          | SPG   | KONAMI |

# GBA

3月16日

|                 |                         |     |               |
|-----------------|-------------------------|-----|---------------|
| 侦探神宫寺三郎-白影之少女   | 探偵神宮寺三郎-白い影の少女          | AVG | HUDSON        |
| 蜡笔小新 传说之城大震撼!   | クレヨンしんちゃん               | ACT | BANPRESTO     |
| 游戏王世界冠军赛        | チャンピオンシップ2006           | ETC | KONAMI        |
| 3月23日           |                         |     |               |
| 龙珠Z-舞空斗剧        | ドラゴンボールZ-舞空斗剧           | ACT | BANPRESTO     |
| 预定              |                         |     |               |
| 国夫君的热血合集3       | くにおくん 熱血コレクション3         | ETC | CAPCOM        |
| 章鱼球             | まみむめもがちよ たこボール          | PUZ | IDEA FACTORY  |
| 超人奥特曼棒球         | 超人ウルトラベースボール            | SPG | Culture Brain |
| 斗牌传说 赤木         | 斗牌传说 アカギ                | RPG | Culture Brain |
| 纳尼亚王国物语 狮子和魔女   | ナルニア王国物語 ライオンと魔女        | RPG | D3 Publisher  |
| 合金弹头            | メタルスラッグ                 | STG | SNKPLAYMORE   |
| 合金弹头2           | メタルスラッグ2                | STG | SNKPLAYMORE   |
| 合金弹头3           | メタルスラッグ3                | STG | SNKPLAYMORE   |
| 合金弹头X           | メタルスラッグX                | STG | SNKPLAYMORE   |
| Mother3         | Mother3                 | RPG | 任天堂           |
| 魔法老师 私人授课2 寄生之吻 | 魔法先生!プライベートレッスンパラサイトデチュ | RPG | MI            |
| 双重包 索尼克&啾啾火箭队   | ダブルパックソニック&チュチュロケット     | ETC | SEGA          |
| 最终幻想 V          | FINAL FANTASY V         | RPG | Square Enix   |
| 最终幻想 VI         | FINAL FANTASY VI        | RPG | Square Enix   |

# PSP

3月9日

|                        |                               |      |                       |
|------------------------|-------------------------------|------|-----------------------|
| 心跳回忆 永在你身边             | ときめきメモリアル~Forever with You~   | AVG  | KONAMI                |
| 樱花大战1&2                | サクラ大戦1&2                      | SLG  | SEGA                  |
| 3月16日                  |                               |      |                       |
| 信长之野望-烈风传              | 信長の野望-烈風傳                     | SLG  | KOEI                  |
| SIMPLE2500系列携带II Vol.4 | SIMPLE2500シリーズ ポータブルII        | ETC  | D3D                   |
| 儿玉光雄先生监修 THE 右脑锻炼      | Vol.4 儿玉光雄先生監修 THE 右脳ドリル      |      |                       |
| 3月23日                  |                               |      |                       |
| 大航海时代IV Rota Nova      | 大航海時代IV Rota Nova             | SLG  | KOEI                  |
| ★幻想伊伊 格斗嘉年华            | ビュ-ティフルジョ-バトルカーニバル            | ACT  | CAPCOM                |
| 真三国无双 二次革命             | 真三国无双 2nd Evolution           | ACT  | KOEI                  |
| 3月30日                  |                               |      |                       |
| 电车向前进! 大阪环线篇           | 电车でGO! 大阪環状線編                 | SLG  | TAITO                 |
| 4月6日                   |                               |      |                       |
| 交响诗篇-艾乌丽卡              | 交响詩篇エウレカセブン                   | AVG  | BANDAI                |
| 4月20日                  |                               |      |                       |
| 龙珠Z 真武道会               | ドラゴンボールZ 真武道会                 | ACT  | BANDAI                |
| 4月27日                  |                               |      |                       |
| 舞-公主 鲜烈! 真风华学元激斗史      | 舞-HIME 鮮烈! 真風華学元激斗史II         | ACT  | SUNRISE               |
| 街 命运的交差点 特别篇           | 街-運命の交差点-特別篇                  | ETC  | SEGA                  |
| 新牧场物语 纯真生活             | イノセントライフ-新牧場物語                | SLG  | Marvelous Interactive |
| 预定                     |                               |      |                       |
| 铁拳 黑暗复苏                | 鉄拳 DARK RESURRECTION          | FTG  | NAMCO                 |
| ★GT赛车4 MOBILE          | グランツーリスモ4モバイル                 | RAC  | SCEI                  |
| 怨灵之村                   | 怨霊の村                          | AVG  | NOWPRO                |
| NFL Street             | NFL Street                    | SPG  | EA                    |
| 魔界战争                   | 魔界ウォーズ                        | SRPG | 日本一                   |
| EX人生游戏PSP              | EX人生ゲームPSP                    | SLG  | ATLUS                 |
| TGM-K                  | TGM-K                         | ETC  | ARIKA                 |
| ANGEL COLLECTION       | エンジェルコレクション                   | SLG  | MTO                   |
| 虫                      | 虫                             | SLG  | GAE                   |
| RS Revolution          | RS Revolution                 | RAC  | SPIKE                 |
| 大战略PSP                 | 大戦略 ポータブル                     | SLG  | 元気                    |
| 炼狱2                    | 煉獄2                           | ARPG | HUDSON                |
| 恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣          | かまいたちの夜 監獄島のわらべ唄              | AVG  | CHUNSOFT              |
| 火影忍者Portable           | NARUTO-ナルテイメイトポ-タブル           | ACT  | BANDAI                |
| 纯洁人生 新牧场物语             | イノセントライフ 新牧場物語                | SLG  | MI                    |
| 忍道 焰                   | 忍道 焰 (ほむら)                    | ACT  | SPIKE                 |
| MYST(暂定名)              | MYST (假題)                     | ACT  | SEGA                  |
| 最终幻想VII 危机核心           | Final Fantasy VII Crisis Core | RPG  | Square Enix           |
| 新世纪福音战士2               | Neon Evangelion 2             | SLG  | BANDAI                |

# NDS

3月9日

|                 |                           |     |               |
|-----------------|---------------------------|-----|---------------|
| 天外魔境2万字丸        | 天外魔境2MANJI MARU           | RPG | HUDSON        |
| 3月16日           |                           |     |               |
| 美丽老妈            | クッキングママ                   | SLG | TAITO         |
| 超剧场版keroro军曹    | 超劇場版ケロロ軍曹 演習だよ!           | ACT | BANDAI        |
| 演习啦 全员集合        | 全員集合                      |     |               |
| 怪兽爆破手           | モンスターボンバー                 | ACT | TAITO         |
| 3月20日           |                           |     |               |
| 异度传说1&2         | ゼノサーガ1&II                 | RPG | NAMCO         |
| 信长之野望DS         | 信長の野望DS                   | SLG | KOEI          |
| 4月6日            |                           |     |               |
| 天诛 黑暗之影         | 天誅DARK SHADOW             | ACT | FROM SOFTWARE |
| 传说的斯塔菲4         | 伝説のスタフィー4                 | ACT | 任天堂           |
| 预定              |                           |     |               |
| 伊苏 战略版          | イース ストラテジ                 | SLG | MI            |
| 茶水狗狗的房间         | お茶犬の部屋                    | ETC | MTO           |
| 暴风传说            | Tales of the Tempest      | RPG | NAMCO         |
| 琴库鲁RPG          | チンクルRPG                   | RPG | 任天堂           |
| 新超级马里奥兄弟        | Newスーパーマリオブラザーズ           | ACT | 任天堂           |
| 月亮工厂 新牧场物语      | ルーンファクトリー 新牧場物語           | SLG | MI            |
| 魔法假日 5星降临       | Magical Vacation 5 Stars  | RPG | 任天堂           |
| 超级机器人大战DS       | Super Robot Wars DS       | SLG | BANPRESTO     |
| 逆转裁判4           | 逆轉裁判4                     | ETC | CAPCOM        |
| 怪兽召唤师           | Monster Summoner          | RPG | Arting        |
| 真 女神转生DS        | 真 女神轉生DS                  | RPG | ATLUS         |
| SNK对CAPCOM 卡片对决 | SNK VS CAPCOM Card Battle | TAB | PLAYMORE      |
| 我们的太阳DS         | Bokura no 太陽 DS           | RPG | KONAMI        |
| 洛克人ZX           | ロックマン ゼクス                 | ACT | CAPCOM        |
| 机动战士GUNDAM SEED | 機動戦士ガンダムSEED              | ACT | BANDAI        |
| 恶魔城德拉克拉         | 悪魔城ドラキュラ                  | ACT | KONAMI        |
| 最终幻想3           | ファイナルファンタジー-III           | RPG | SQUARE-ENIX   |



动漫游戏周边  
期期好礼不断

精彩礼品派送 60 名

# PRESENT

第一时间仔细阅读《电软》  
填写回函卡就会赢得好运

本期抽奖截止时间 4月25日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。



## 1 DESTINY EF珍藏 原画设定SEED



2名

## 2 高达RX-78 时尚手提袋



1名

## 3 KEROROB特曹 KSCU001



1名

## 4 最终幻想钥匙扣



8名

## 5 死神奇趣番队服手机挂饰



10名

(随机获取任意一款)

## 6 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱袋



6名

## 7 高达SEED 多用挂饰



15名

(随机获取任意一款)

## 8 水果篮子可爱零钱袋



17名

(随机获取任意一款)

### 177期中奖名单

- 1等奖：河北省/寇嘉伟
- 2等奖：四川省/袁兴宇、江苏省/许世鹏
- 3等奖：河南省/胡根生、上海市/邓天一、北京市/曲超、广东省/孙皓楠、江苏省/丁超、北京市/包璐、浙江省/吴凌昆、广西省/王剑、浙江省/严超、广西省/罗国桐
- 4等奖：广东省/张弘毅、吉林省/关勇、黑龙江省/王熙谭、福建省/王国龙、辽宁省/徐长鑫、黑龙江省/李敬涵、吉林省/于洋、北京市/王晋、北京市/金鹏鸣、山东省/张曦、河北省/卢光科、安徽省/徐敏、湖北省/夏鹏、浙江省/梁震泽、江苏省/尤晓逸
- 5等奖：河北省/高飞、上海市/张宏丰、福建省/陈泽清、北京市/任骏、广东省/沈国哲、四川省/罗敏、江苏省/张明剑、辽宁省/程宏亮、河南省/苏哲、重庆市/廖顺龙、上海市/赵佑、辽宁省/于明旭、浙江省/王佳俊
- 6等奖：山东省/胡晓龙、浙江省/郑宇飞、天津市/金华、广东省/李春林、广东省/谢建浩、河北省/谢鑫泰、四川省/马达、浙江省/朱健伟、云南省/李鹏盟、云南省/高原、四川省/李秋阳、云南省/郑斌、福建省/陈志强、广东省/朱晓新、广西省/黄瀛
- 7等奖：江苏省/金勇、河北省/王建国、上海市/夏雪龙、重庆市/张希瞳、江苏省/黄凯、云南省/姜明、天津市/毛振扬、重庆市/张宇、湖北省/计虎、四川省/倪懋川、重庆市/林玖鹭、贵州省/陈林、青海省/东晓飞、浙江省/钱永宽

### 中国电玩榜中奖名单

- 真三国无双原版手办：天津市/阎鹏飞、广东省/郭家威
- 高达SEED多用挂饰：广东省/廖瑜、安徽省/葛鑫、广西省/郭耀、吉林省/徐岳西、内蒙古/罗嘉宁、广东省/何志雄、江苏省/张益
- 犬夜叉手机挂饰：四川省/罗翔、吉林省/张聪、辽宁省/金成龙、北京市/高辰、北京市/赵亮、北京市/颜雪、上海市/周玉璋、四川省/王舟杰、浙江省/李炎炎、广西省/吴锦全、天津市/杜慧仪、重庆市/铁小帅、江西省/胡硕、山东省/张涛



# SOLO

最酷人物

王心凌

早春休闲鞋款  
今季盛大公开

LACOSTE · TIMBERLAND ·  
GOLA · Dr.Martens ·  
CAMPER · 重点休闲鞋量贩公开

搜酷 STREET FASHION  
CULTURE MAGAZINE  
2006 APR

04

定价:20元  
推广价:15元

STREET FASHION

2006 { 海外潮牌风流霸气  
新季新品重点出击 }

WHAT'S THE KEY ITEM?

FASHION  
SHOOT

14天私密八卦直击  
潮流名模的生活STYLE曝光  
MODELS' STYLES X14 DAYS

全国上市热卖中!!



超级新款继续全国抽奖  
Rbk Pump Romulus



超厚!

416页!

386

权威鉴定  
妖怪集合!!

究极的一本!!  
口袋迷系列丛书之四  
史无前例的大资料集



口袋妖怪

收藏大图鉴

定价:28元  
4月中旬  
全国上市



386只妖怪原画/游戏设定完全收录  
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解  
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开  
全部招式总力收录! 前所未有的海量资料集结

全面接受邮购

邮购请注明「口袋大图鉴」 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部  
邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮资免取